

EDIÇÃO ESPECIAL DE NATAL COM OFERTA DE ÓPTIMOS PRÊMIOS

BIMOTOR GAMER



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION (PC)

SOUL CALIBUR (Dreamcast)

Dreamcast bate record
no lançamento

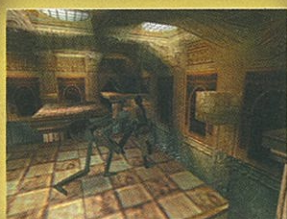
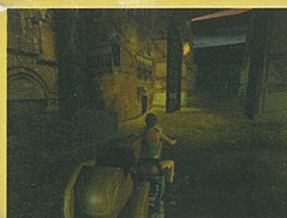
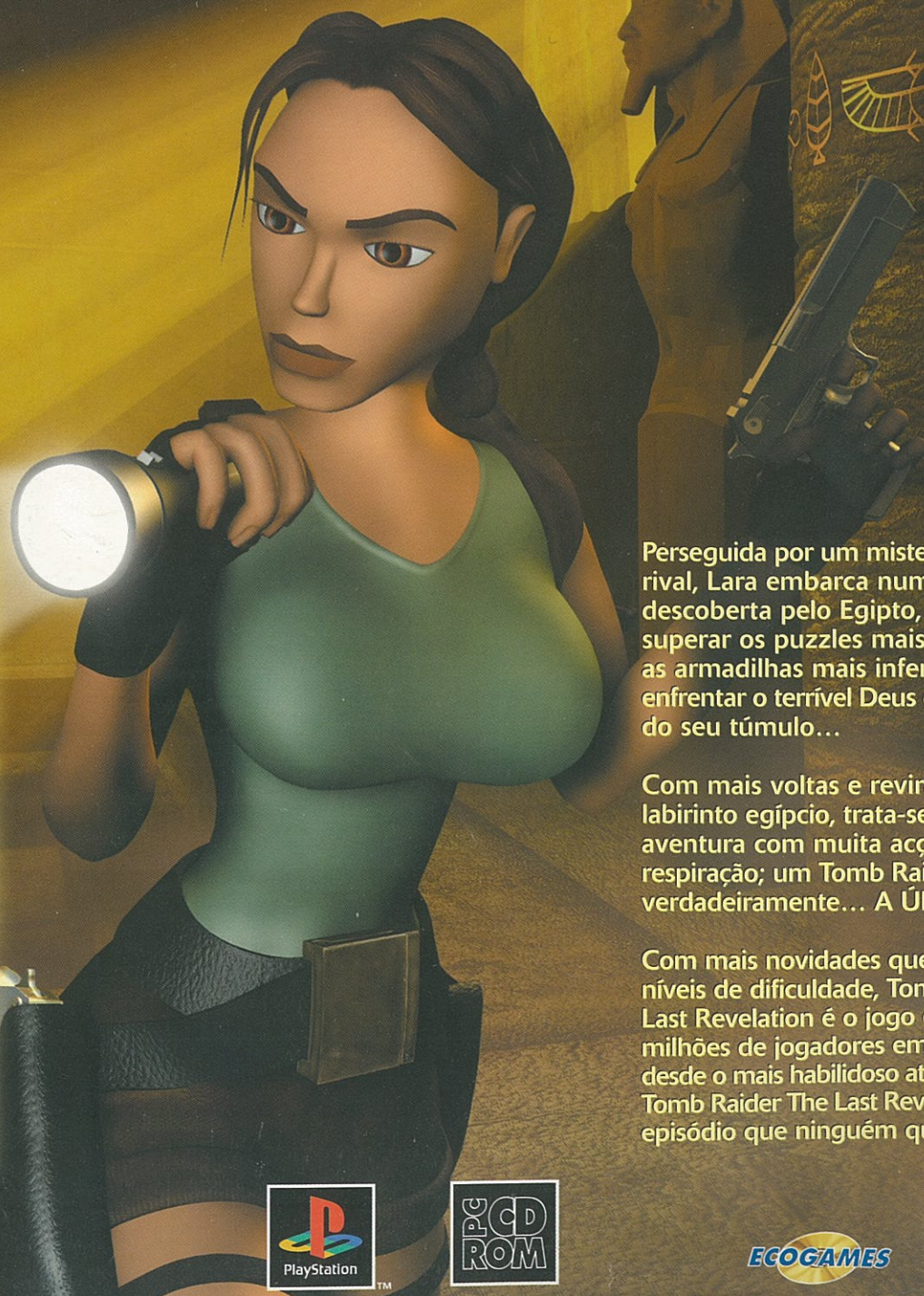
DIANA JONES • SONIC ADVENTURE • RALLY CHAMPIONSHIP • FIFA 2000
HARAOH • HYBRID HEAVEN • POWER STONE • DINO CRISIS EM ANÁLISE

00013
9607853 013307
PUBLICAÇÃO MENSAL

TOMB RAIDER

THE LAST REVELATION

O Último...



Perseguida por um misterioso e perigoso rival, Lara embarca numa aventura de descoberta pelo Egito, onde ela deve superar os puzzles mais engenhosos e as armadilhas mais infernais, para enfrentar o terrível Deus do Mal libertado do seu túmulo...

Com mais voltas e reviravoltas que um labirinto egípcio, trata-se de um jogo de aventura com muita acção de cortar a respiração; um Tomb Raider que oferece verdadeiramente... A Última Revelação.

Com mais novidades que nunca e vários níveis de dificuldade, Tomb Raider The Last Revelation é o jogo do ano para milhões de jogadores em todo o mundo, desde o mais habilidoso até ao principiante. Tomb Raider The Last Revelation - o último episódio que ninguém quer perder...



DEMOS

MODO DE FUNCIONAMENTO DO CD

Insira o CD na drive (Ex., D:), clique no ícone da drive de CD-ROM, prima o executável CDBIMOT.exe e siga as instruções no ecrã. Na parte "demos" do Interface, clique no nome do jogo para começar a instalar a demo. Pode também aceder à demo, explorando o CD e usar o path indicado.

patches & drivers

CD 1
PLACAS
ACELERADORAS 3D
3DFX Voodoo
GRAPHICS:
Voodoo 2
Voodoo 3
Voodoo Rush
Voodoo Banshee

DRIVERS
SOUNDBLASTER
16/AWE32/64
MATROX
MILLENNIUM/MISTYQ
UE/MILLENNIUM II
HERCULES STINGRAY
128
MICROSOFT
SIDEWINDER
STB VELOCITY 128
MATROX G200
MATROX G400
RIVA TNT (WIN95/98
PCI)
RIVA TNT
(WIN95/98 AGP)
ATI RAGE PRO 128
(WIN95/98)
DIAMOND VIPER
V700
RIVA TNT 2

PATCHES
CHAMPIONSHIP
MANAGER 3
CUTTHROATS
FLIGHT UNLIMITED
III
STARCRAFT
SEVEN KINGDOMS II
ARMORED FIST 3
HEROES OF MIGHT

AND MAGIC III
CASTROL HONDA
SUPERBIKE 2000
TOTAL
ANNIHILATION
KINGDOMS
3D ULTRA RC RACERS
CD 2

UTILITÁRIOS
DIRECTX 7
QUICKTIME 3.0
GAMESPY
MCAFFEE ANTI VIRUS
WINZIP 7.0
MEDIA PLAYER 6.1
DIRECTX 6.1
WIN95/98
NORTON ANTI VIRUS
ACDC3223
SCITECH DISPLAY
DOCTOR 6.53
NETSCAPE
NAVIGATOR 4.51
INTERNET
EXPLORER 5
FILEFERRET
EMAILFERRET

SHAREWARE
AUDIO CATALIST
WATERFALL PRO
MP3 WOLF
FTP WOLF
WINAMP 2.5
XINGMP3
OPENGL 1.47
KJOFOL 0.51
ICQ 99
GETRIGHT 3.3.4
CUTE FTP 3532

AGE OF EMPIRES II AGE OF KINGS

EDITORA: Microsoft
Path: demos\AoE2Demo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Rato

REQUISITOS:
WINDOWS 95/98
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
DIRECT X 6
CD-ROM 4x



TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

EDITORA: GT Interactive
Path: demos\TAKDemo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Rato

REQUISITOS:
WINDOWS 95/98
PENTIUM 233 MHZ
32 MB RAM
DIRECT X 6
CD-ROM 4x

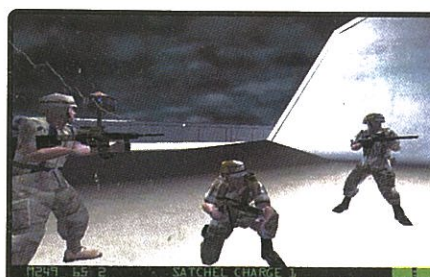


SPEC OPS 2

EDITORA: Ripcord Games
Path: demos\SpecOps2.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Rato, Teclado, Joystick

REQUISITOS:
WINDOWS 95/98
PENTIUM 200 MHZ
32 MB RAM
DIRECT X 6
CD-ROM 4x



ARMORED FIST 3

EDITORA: NovaLogic
Path: demos\af3demo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Rato, Teclado, Joystick

REQUISITOS:
WINDOWS 95/98
PENTIUM 233 MHZ
64 MB RAM
DIRECT X 6
CD-ROM 4x



TOTAL SOCCER 2000

EDITORA: Iridon Interactive AB
Path: demos\TotalSoc.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Teclado, Joystick

REQUISITOS:
WINDOWS 95/98
PENTIUM 133 MHZ
16 MB RAM
DIRECT X 6
CD-ROM 4x



NBA LIVE 2000

EDITORA: EA SPORTS
Path: demos\NBA2000.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Rato, Teclado, Joystick

REQUISITOS:
WINDOWS 95/98
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
DIRECT X 6
CD-ROM 4x

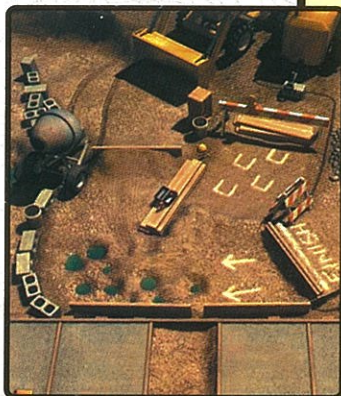


3D ULTRA RC RACERS

EDITORA: Sierra
Path: demos\RCDemo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Rato, Teclado

REQUISITOS:
WINDOWS 95/98
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
DIRECT X 6
CD-ROM 4x

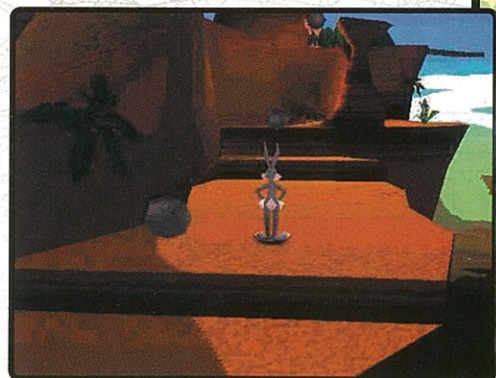


BUGS BUNNY LOST IN TIME

EDITORA: Infogrames
Path: demos\bblit.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Teclado, Joystick

REQUISITOS:
WINDOWS 95/98
PENTIUM 200 MHZ
32 MB RAM
DIRECT X 6
CD-ROM 4x



SEVEN KINGDOMS II: THE FRYHTAN WARS

EDITORA: Ubisoft
Path: demos\demo7k2.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Rato, teclado

REQUISITOS:
WINDOWS 95/98
PENTIUM 120 MHZ
32 MB RAM
DIRECT X 6
CD-ROM 4x



INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE



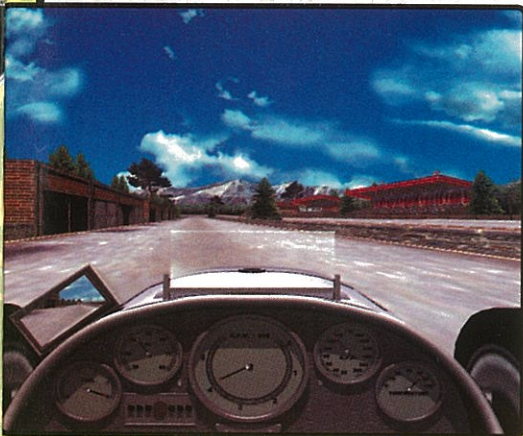
EDITORA: Lucas Arts
Path: demos\indydemo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Rato, Teclado, Joystick

REQUISITOS:
WINDOWS 95/98
PENTIUM 200 MHZ
32 MB RAM
DIRECT X 6
CD-ROM 4x
PLACA ACELERADORA 3D



SPIRIT OF SPEED 1937



EDITORA: Hasbro
Path: demos\spirit.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Rato, Teclado

REQUISITOS:
WINDOWS 95/98
PENTIUM II 233 MHZ
32 MB RAM
DIRECT X 6
CD-ROM 4x
PLACA ACELERADORA 3D



THE NOMAD SOUL

EDITORA: Eidos
Path: demos\nomad.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Rato, Teclado

REQUISITOS:
WINDOWS 95/98
PENTIUM 233 MHZ
32 MB RAM
DIRECT X 6
CD-ROM 4x

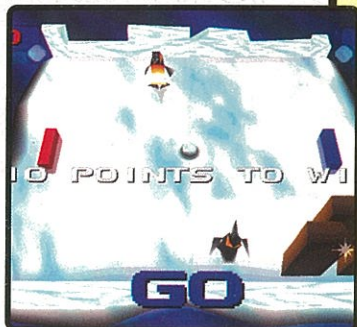


PONG

EDITORA: Hasbro
Path: demos\PongDemo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Teclado

REQUISITOS:
WINDOWS 95/98
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
DIRECT X 6
CD-ROM 4x



DUNGEON KEEPER 2

EDITORA: Electronic Arts
Path: demos\DK2Demo.exe

MODO DE FUNCIONAMENTO:
Rato

REQUISITOS:
WINDOWS 95/98
PENTIUM 166 MHZ
32 MB RAM
DIRECT X 6
CD-ROM 4x
Modem e ligação à Internet



e ainda nos CD's...

FROGGER
SWAT 3 (VÍDEO)
OUTCAST (VÍDEO)
4º Episódio

3D ULTRA COOL POOL
ARMY MEN TOYS IN SPACE
PHOENIX
SETTLERS III



Propriedade: Impordisco, Lda.
 Edição: Bimotor Multimédia
 Directora: Sandra Brito
 Chefe de Redacção: Rui Rodrigues
 Director Gráfico: Sérgio Caeiro
 Sede: Praça Prof. Santos Andreia,
 17 A/B 1500 - 510 Lisboa
 Tel.: 21 7122070 Fax: 217145290
 e-mail: bgamer@bimotor-gamer.pt

Página na Internet:
www.bimotor-gamer.pt

Redacção: Alexandre de Moraes,
 Ana Santos, Bruno Mendonça,
 Fernando Rosado, Gonçalo Lopes,
 Hugo Cardoso, Ilidio Alves, Manuel
 Viena, Paulo Portugal

Grafismo e Paginação: Sérgio Caeiro
 Rui Silva, Filipe de Brito

Produção: Sandra Brito

BD: João Campos

Fotografia: Nuno Laranjeira

Secretária de Redacção: Marta Pinho

CD
 Editor: Rui Rodrigues,
 Miguel Carapinha

Programador: Miguel Carapinha

Designers: Sérgio Caeiro,
 Pedro Nogueira

Publicidade: CDP - Centro Difusor
 de Pub. Reg.; Lda.
 Rua Alfredo Roque Gameiro, 13, 2.º eq.
 1600 - 005 Lisboa
 Tel.: 01 7995240 Fax: 01 7995249

Fotolito: Bimotor Multimédia

Impressão: Heska Portuguesa
 Novo Complexo Fabril, campo Raso,
 2170 Sintra

Tiragem: 20.000 exemplares

Depósito Legal: N.º 123.713/98
 N.º de Inscrição na Direcção Geral Lisboa

Membro
 da



28

Tomb Raider: the Last Revelation



94

Soul Calibur

O melhor jogo de sempre



24

Cabaz de Natal

O que pedir ao Pai Natal?

40



FIFA 2000

Cada vez melhor

Sumário

- 3 - Nos CDs
- 6 - Sumário
- 8 - Notícias
- 12 - Tonic Trouble
- 14 - Indiana Jones and the Infernal Machine
- 16 - Football World Manager
- 18 - BGamer de Rua
- 20 - Multimédia
- 22 - Reportagem - Ecofilmes
- 24 - Cabaz de Natal
- 28 - Tomb Raider: the Last Revelation
- 32 - Rally Championship
- 36 - Pharaoh
- 38 - Unreal Tournament
- 40 - FIFA 2000
- 44 - Rainbow Six: Rogue Spear
- 46 - Starfleet Command
- 48 - Nomad Soul
- 50 - NBA 2000
- 52 - Cutthroats
- 54 - Faust
- 56 - Armored Fist 3
- 58 - Revenant
- 60 - NBA Inside Drive
- 62 - System Shock 2
- 64 - Shadow Company
- 66 - Flight Unlimited III
- 68 - Seven Kingdoms: the Fryhtan Wars
- 72 - Internet e Jogos Online
- 74 - Hardware
- 78 - Cartas dos Leitores
- 84 - Truques PC
- 86 - Solução: Drakan
- 92 - Notícias Consola
- 94 - Soul Calibur
- 98 - No Fear Downhill Mountain Biking
- 100 - This is Football
- 102 - Sonic Adventure
- 104 - Trick Style
- 106 - Hybrid Heaven
- 108 - Metal Gear Solid
- 110 - Power Stone
- 112 - Millenium Soldier
- 114 - Dino Crisis
- 116 - Mario Golf
- 118 - Destrega
- 119 - Monaco Grand Prix Racing Simulation
- 120 - Star Wars - Episode I: The Phantom Mena
- 122 - Game Boy Report
- 124 - Truques Consola
- 126 - Solução: Final Fantasy VIII



Hybrid Heaven

A nova bomba da N64

106

Indiana Jones

Indy regressa em 3D

14



A edição de Natal é sempre um acontecimento especial. Não só porque o espírito da época nos impele a oferecer ainda mais do que o habitual, mas também porque, no mundo dos jogos onde nos movimentamos, as novidades são muitas e boas. Esta é a época propícia ao lançamento dos novos títulos, das grandes bombas, esperando as editoras conseguirem vender ainda mais, aproveitando a tendência consumista que se revela todos os anos a partir de Novembro.

Daí que nos víssemos obrigados a aumentar o número de páginas desta edição, sob pena de, se não o fizéssemos, ter de deixar de fora títulos muito importantes. Basta passar os olhos pelo índice aqui ao lado para perceber que essa hipótese não era concebível.

Quanto às ofertas que temos para os nossos leitores, começam por um útil calendário para o novo ano que se avizinha, passam por demos como Fifa 2000 e Nomad Soul, por passatempos onde podem ganhar desde edições limitadas de jogos a T-shirts, e terminam com o mais importante: o primeiro 100% atribuído a um jogo. Para além de tudo isto, temos ainda um útil Cabaz de Natal e, na secção de Hardware, sugestões sobre o PC ideal. A próxima BGamer será a primeira do ano 2000, e certamente irá marcar o início de uma nova era. Até lá, resta-me desejar-vos um Feliz Natal.

Sandra Brito



32

Rally Championship

O campeão da estrada

102



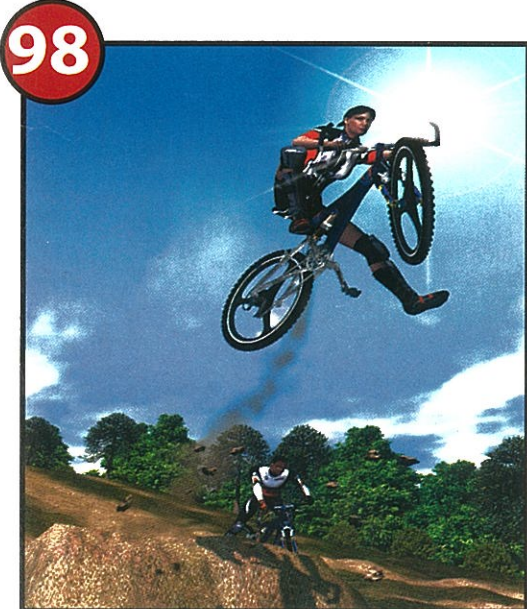
Sonic

O ouriço está cada vez mais rápido

Pharaoh

César vai até ao Egito

36



98

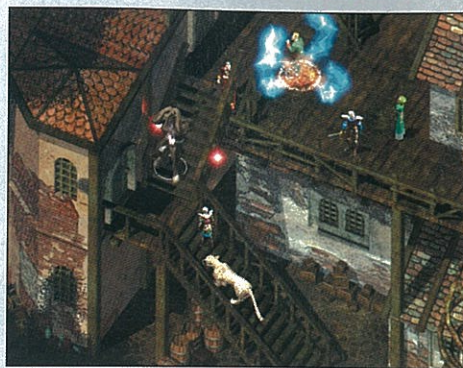
No Fear Downhill

A emoção da BTT

NOTÍCIAS

Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Apesar de já todos adivinharem que *Baldur's Gate* iria ter uma sequência, só agora a notícia se tornou oficial. Podem assim regozijar todos os fãs de RPGs, pois por altura do Natal do ano 2000 este jogo já deverá estar nas ruas. Em relação ao título original foram naturalmente feitas algumas alterações. Começando pelo motor, o Bioware Infinity's Engine, este foi melhorado, apesar de o jogo manter a sua perspectiva isométrica e cenários renderizados. A nível da criação de personagens existirão mais classes e raças, de onde se destacam os Half-Orcs e os Assassinos. De resto, o que se promete no jogo é o que nos foi dado em *Baldur's Gate*: uma aventura épica seguido as regras de AD&D, mais de uma centena de mini-quests, combates que requerem uma certa estratégia, etc., etc. Sem dúvida que este jogo irá repetir o sucesso do original, um título que foi justamente aclamado como um dos melhores RPGs de sempre.



Halo

Os criadores do famoso jogo *Myth* e de *Myth II: Soulblighter* estão agora a desenvolver um título que promete abalar a indústria. *Halo* é um jogo de acção na terceira pessoa passado num único cenário, um mundo gigantesco em forma de anel que o jogador pode percorrer a pé ou utilizando os mais variados veículos. Como se não bastasse os gráficos serem verdadeiramente fantásticos, *Halo* beneficia também de um complexo sistema de Física. Tudo isto combinado provocou já comentários de que este jogo irá provar que nem a PlayStation 2 irá superar o PC em termos gráficos. É esperar para ver, dado que este jogo só deverá ver a luz do dia no final do ano que vem.



Blair Witch Project em jogo para PC

Apesar de este filme ainda não ter estreado no nosso país, foi nos EUA um dos maiores sucessos de bilheteira de sempre. Tendo sido criado a partir de uma pequena verba, este filme independente já rendeu mais de 140 milhões de dólares. Foi a Gathering of Developers quem resolveu comprar a licença de modo a poder publicar videojogos baseados no filme, indo deste modo alimentar ainda mais o fenómeno. Sendo este um título de terror e suspense, o motor usado vai ser o mesmo de *Nocturne*, pela experiência cinemática que este permite. Os jogos começarão a ser lançados a partir do Verão de 2000, se bem que a Gathering of Developers já anunciou que mais informações serão reveladas já no início do ano.

Championship Manager 3 99/2000



A Eidos prepara-se para editar, já em Dezembro, uma nova versão do clássico jogo de estratégia de futebol da Eidos. *Championship Manager 3 99/2000* traz-nos várias novidades e muitas melhorias. Assim, podemos contar com uma base de dados, tanto de jogadores como de treinadores e árbitros, mais precisa e actualizada; com um motor de jogo melhorado que nos oferece mais comentários de jogo e uma maior fluidez; a possibilidade de melhorar as nossas infra-estruturas; maior envolvimento por parte da imprensa. Destaque-se ainda a possibilidade de, pela primeira vez, se poder jogar *Championship Manager* num Macintosh.





Diablo 2 adiado para o próximo milénio

É com pesar que transmitimos aos nossos leitores que *Diablo 2*, que tinha sido anunciado para este Natal, só será lançado no próximo ano, algures em Fevereiro. Para os mais desatentos, lembre-se que este jogo é a sequência dum dos RPGs mais famosos de sempre, pelo que é um título aguardado com ansiedade. Tal como o seu predecessor, *Diablo 2* será um RPG mais focado no combate e avanço da personagem do que na interacção com outros NPCs. Contudo, tentou criar-se mais espaços abertos e ao ar livre, ao contrário do jogo original onde quase toda a acção era passada em masmorras subterrâneas.



Soldier of Fortune

Soldier of Fortune foi um dos jogos da Activision apresentados este ano no E3. Utilizando a licença da famosa revista americana com o mesmo nome, focada em mercenários, armas e outros assuntos bélicos, este jogo transporta-nos para cenários recheados de violência. Ao longo de 30 missões o jogador incarnará o papel de um mercenário que dispõe de um vasto e variado arsenal. Em termos gráficos, este jogo utiliza uma versão muito melhorada do motor de *Quake 2*. Espere-se assim um título recheado de explosões e de armamento bruto que deverá sair algures no final do ano.

Apresentação PlayGames

Decorreu no passado dia 15 de Novembro, no Centro Cultural de Belém, a apresentação à imprensa do acordo de distribuição exclusivo para Portugal, firmado entre a PlayGames e a software house francesa Microïds. Durante o evento foram apresentados alguns dos próximos produtos a ser editados totalmente em português. Casos de *Amerzone*, *Império das Formigas* ou *Drácula, A Ressureição*. A apresentação contou ainda com a presença de Benoît Sokal, conhecido autor de banda desenhada, que colocou o seu talento ao serviço dos videojogos com a realização de *Amerzone*.

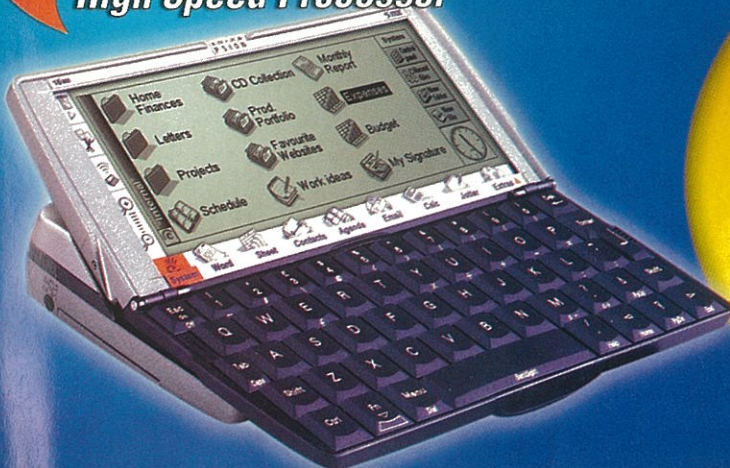


Bíblia Sagrada Interconfessional

Com a coordenação da Sociedade Bíblia de Portugal e aprovada pela Conferência Episcopal Portuguesa, a Bíblia Sagrada Interconfessional, lançada pela Texto Editora, pretende apresentar de forma simples o maior Best Seller de todos os tempos. Infelizmente, o produto final só foi lançado depois do fecho desta edição, mas no próximo número prometemos trazer uma análise adequada.



mx
High Speed Processor

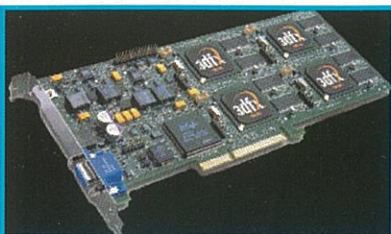


A gestão do seu negócio ...ao segundo

- 16 MB Memória
- Email / Fax / Internet
- Ecrã Touch Screen
- Transferência de Ficheiros
- Back-up
- Sincronização de agenda e Base de dados

Sistemas de Informática, S.A.
R. Augusto Gil, nº 30 A/B - 1049-038 Lisboa
Tel: 21 791 66 00 Fax: 21 795 19 28





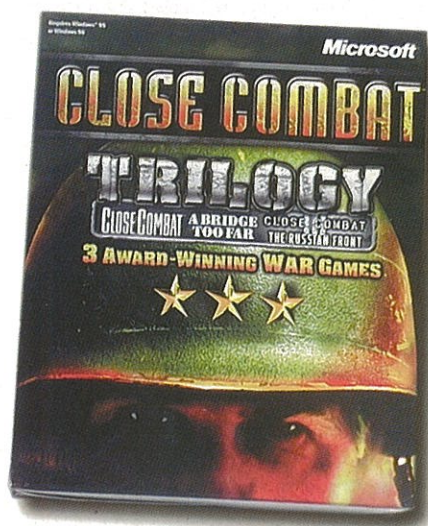
Novas Voodoos

A 16 de Novembro, a 3Dfx anunciou o lançamento das novas placas gráficas Voodoo nas versões 4 e 5, estando prevista a sua saída no nosso mercado para Março de 2000.

Estas placas incluem o novo processador gráfico da 3Dfx Interactive, o VSA 100, que permite, segundo eles, uma performance sem antecedentes em tempo real, a altas resoluções, com suporte de novas tecnologias de tratamento de texturas, T-buffer (efeito cinematográfico) e anti-aliasing (tornar as superfícies menos 'quadradas').

Assim, vão estar disponíveis as versões Voodoo4 4500 (com um processador e 32Mb memória), Voodoo5 5000 e Voodoo5 5500 (com dois processadores, 32 e 64 Mb memória, respectivamente) e a Voodoo5 6000 (com quatro processadores e 128Mb de memória).

Estamos ansiosos por testar estas novas bombas.



3 em 1

Numa era de nostalgia, a Microsoft resolveu lançar um pack que reúne os três títulos da sua saga *Close Combat*. Esta é uma ótima oportunidade para quem está à espera de *Close Combat IV*, que está já a ser desenvolvido pela Atomic Games, ir matando saudades desta série de estratégia militar. Realce-se o facto de serem jogos que foram largamente aclamados pela crítica.

Spec Ops 2

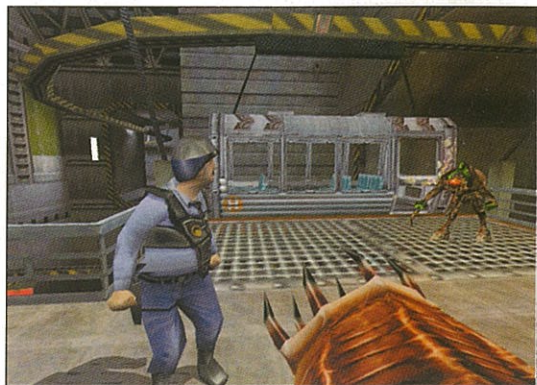
Está eminente a chegada da sequência de *Spec Ops*, o jogo que lançou o género de simulação tática militar popularizado por *Hidden & Dangerous*. Um dos aspectos mais interessantes deste novo título é o facto de ele ter sido feito tendo em consideração as críticas dos seus fãs ao seu predecessor. Em termos gráficos, o jogo é em 3D, com luzes dinâmicas que podem, todas elas, ser eliminadas. Este título incorporará também uma vertente multiplayer para aumentar o desafio. Se querem ter já uma ideia do que este jogo irá ser não se esqueçam de experimentar a demo incluída no CD deste mês.



Apresentação Pharaoh

Realizou-se no dia 10 de Novembro, nas instalações da FNAC do Centro Comercial Colombo, a apresentação e lançamento desta jóia do Nilo que dá pelo nome de *Pharaoh*. Contando com a presença do Dr. Mongy Aly Badr por parte da Embaixada do Egipto, de Izaskun Rios da Havas Interactive e de António Nunes da Inforjogos, *Pharaoh* foi mostrado e demonstrado à imprensa com toda a pompa e circunstância, como se impunha.

Este produto, desenvolvido pela Impressions e editado pela Sierra, está dentro da linha (City Building) do aclamado *Caesar III*, apresentando, no entanto, um leque de opções mais vasto e uma realização mais cuidada. Análise nesta edição.



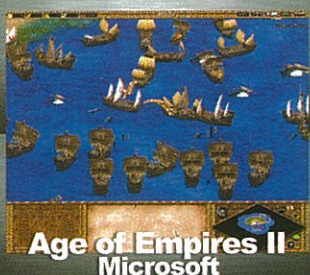
Half- Life: Opposing Force

Todos recordam com certeza aquele que foi considerado por mais de 50 publicações como o jogo do ano, tendo sido a BGamer uma delas. Pois bem, agora, um ano depois, chega a sua expansão, *Opposing Force*. A história deste add-on é bastante original. Enquanto no jogo *Half-Life* desempenhávamos o papel de Gordon Freeman, aqui somos um membro das forças inimigas, tendo o papel de eliminar o herói referido. Esta é assim uma boa maneira de visitar os cenários já conhecidos mas através da perspectiva oposta. Quanto aos gráficos contam com toda a qualidade já presente em *Half-Life*, cujo motor permanece ainda como um dos melhores.

1 NE

Recolha de informação de 13 a 15 de Setembro nos seguintes locais: Inforgênese (Amora), Bimotor (Lisboa), Roma Megastore (Porto), (Vobis) (Colombo)

TOP 10 - PC



Age of Empires II
Microsoft

2 NE

Fifa 2000

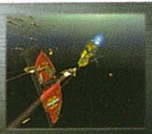
EA Sports



3 2

Homeworld

Sierra



4 NE

Pharaoh

Sierra



5 1

C&C Tiberian Sun

Westwood



6 NE

Jagged Alliance II

Sir-Tech



7 3

As novas Aventuras do Hugo

ITE



8 6

GP 500

Microprose



9 NE

Rainbow Six: Rogue Spear

Red Storm



10 9

Theme Hospital

EA Classics



Tops



	PAULO PORTUGAL	FERNANDO ROSADO	MANUEL VIANA	BRUNO MENDONÇA
Rally Championship (PC)	5		5	4
Rogue Spear (PC)	5			4
Pharaoh (PC)	4	4	5	4
Nomad Soul (PC)		4	4	
FIFA 2000 (PC)	5	4	5	5
Cuthroats (PC)		1	1	
Dino Crisis (PSX)	4		5	
Powerstone (Dreamcast)			5	5
Sonic Adventure (Dreamcast)	4	5	5	5
Hybrid Heaven (Nintendo)			4	

Top da Redacção

É Natal, é Natal, trá-lá-lá, lá, lá...

Parece que ainda ontem estávamos a desembulhar os presentes de aniversário, e agora já estamos ansiosos à espera dos de Natal... (os interessados devem enviar as encomendas para a morada indicada na Ficha Técnica). O quê, chefe? Ah, não podemos pedir nada? Bem, parece que afinal o melhor é não enviarem nada. Até porque se chegar alguma coisa o Grande Chefe agarra logo e diz que é dele (deviam ver a colecção de T-shirts que ele tem!). Mas passemos ao que interessa. Como já devem ter notado, o Bruno exigiu ser consultado este mês para ter oportunidade de desmentir os boatos que andavam para aí a correr. Só queria que vissem o escândalo que foi aqui, com a namorada de caçadeira na mão a perguntar "Quem é essa Ana?? Quem é?". Bom, uma vez que é Natal e não queremos prejudicar ninguém, aqui fica o desmentido oficial. Entretanto, o elemento louro e escultural cá da redacção, mais conhecido por Paulo Portugal (PP para os amigos) armou aqui uma grande confusão a dizer que nunca mais o tínhamos consultado, que era um insulto, que ele afinal também era gente e não era menos que os outros... Enfim, como é Natal, lá lhe fizemos a vontade e deixámo-lo votar. (Ficou tão contente que só deu notas altas!) Segue-se o Manuel Viana. Desde que soube que podia ter no sapatinho um novo CM3 ninguém o consegue calar. Não haverá ninguém que se lembre de acabar com a saga? Não temos nada contra o jogo, muito pelo contrário, mas o ambiente fica impossível só de ouvir esta personagem a reclamar! Claro, outra hipótese é acabar com a personagem... Mas é Natal, não se pode fazer mal a ninguém. Para último deixámos o preguiçoso "Engenheiro" Fernando Rosado. Que raio de ideia a sua, homem, que só viu metade do que devia! Então não sabia que tinha de votar este mês? E parece que nem viu tudo como deve ser, olhe lá as notas! Ao menos, se é para fazer um trabalho, que o faça bem feito. E depois admira-se de levar raspanetes da Presidenta! A sorte, é que estamos no Natal, e somos todos bonzinhos. (Quando é que chega a altura de podermos ser maus???)

Extreme Biker 7990
Pharaoh 9330
Age of Wonder 9330
Atlantis 2 9330
C&C Tiberian Sun-Westwood 9690
Close Combat 4 9330
Codename Eagle 8990
Diablo 2 9330
GP 500 8800
Half Life-Expansion Opposing Force 6990
Half Life-Special Edition 8990
Homeworld-Cataclysm 9330
Hugo-As Novas Aventuras 10990

Hugo-Rio Selvagem 10990
Panzer General 3D-Assault 8990
Police Quest Swat3 9330
Prince of pérsia 3D 9330
Silent Hunter 2 9330
SPC OPS 2 9330
SU 27 Flanker 2 9330
Warcraft 2-Battle-Net Edition 4990
Warhammer 40 000-R&Sites of War 8990

Condições especiais para sócios.
Informe-se

PROMOÇÕES

Artes Marciais-Interactivo 1600
Carmageddon 2: Carpcalypse now! 4900
Civilization call to Power 8000
F16 Multirole Fighter 4900
Hugo-A árvore Mágica 8000
Kings Quest 8: Mask of Eternity 4900
Sanitarium 4900
Team Apache 4900
Viper Racing 4900

E muito mais, peça folheto
Promoção limitada ao stock existente.



Enviamos à cobrança para todo o país. Encomende para:

Jardine Computers

R. Eduardo Castro Gandra, 1003 1

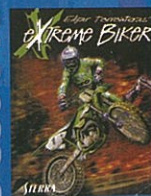
S. Pedro da Cova

4420 Gondomar

Ou telef. 22-48 30 985 / Fax. 22-48 30 985

www.jardine.pt

e-mail-jogos@jardine.pt



9 330 PTE

7 990 PTE

Tonic Trouble

Um sarilho chamado Ed...



que entrar em seu contacto. Ed tem assim o azar de encontrar esta lata que, sabe-se lá porquê, vai chegar ao planeta Terra provocando um verdadeiro caos. O líquido é derramado nos oceanos e transportado por todo lado. A Terra entra assim em estado de loucura.

Em termos gráficos Tonic Trouble parece retirado de um verdadeiro cartoon animado e o humor é um aspecto permanente

Graficamente, e como já tive oportunidade de referir, *Tonic Trouble* parece ter sido retirado de um verdadeiro cartoon. Tudo está humoristicamente bem conseguido e os pormenores abundam a cada cenário que alcançamos. Pois é, o prazer de jogar *Tonic Trouble* está prestes a chegar às nossas casas. A Ubi Soft certamente que vai estar de parabéns, todavia só com a versão final poderemos ser mais exactos quanto a este aspecto. Mesmo com todas as dúvidas uma coisa é certa, *Tonic Trouble* vai dar muito que falar.

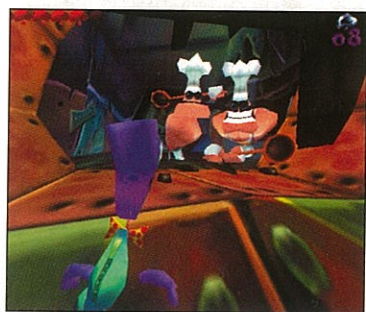
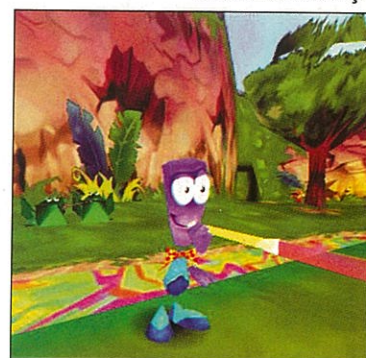
Bruno Mendonça

É aquilo que podemos chamar ao nosso herói. Sim, isso se o pudermos chamar de herói já que depois daquilo que ele fez o melhor é chamá-lo de desastrado e outros nomes por aí relacionados. E AGORA? Quem irá salvar o nosso querido planeta? Pois, Ed é o único ser capaz de o fazer. Talvez a sorte esteja do nosso lado e o nosso ... herói se engane e consiga salvar a humanidade.

A Ubi Soft de *Rayman*, *Pod*, *Speed Busters* e outros tantos êxitos de vendas prepara-se para nos encantar com o seu próximo jogo intitulado *Tonic Trouble*. Os cartoons são sem dúvida uma paixão de muitos e os videojogos começam agora a voltar às suas raízes e a traduzir-se em títulos onde o grafismo e o humor dos cartoons

fazem as delícias de todos. Jogos para toda a família, dizem os especialistas. Os rapazes da Ubi Soft apostaram forte nesta área e *Tonic Trouble* será sem dúvida alguma um jogo que cativará tudo e todos. Mas afinal o que é *Tonic Trouble* e quem é esse Ed de que se está aqui a falar? *Tonic Trouble* é uma espécie de aventura em 3D com uma pitada de plataformas e onde o humor dos desenhos animados abunda a cada instante. Mas avancemos com o enredo do jogo. A aventura começa quando Ed, um vulgar habitante de outro espaço, encontra uma lata de refrigerante muito especial. Para azar do nosso amiguinho o líquido que se encontra nessa lata é algo diferente de uma cola ou de um vulgar sumo de laranja. O líquido parece que possui poderes mágicos capazes de alterar de forma "esquisita" tudo o

Ed é então obrigado a restabelecer as coisas tal como elas eram. Infelizmente, a lata caiu nas mãos de Grogh the Hellish que, através do poder do possante líquido, se auto intitulou como O Mestre do Planeta Terra. O jogador vai assim vestir a pele de Ed e tentar capturar a poderosa lata e devolver ao nosso planeta a sua rotina habitual.



Data prevista de saída :
Dezembro
Editora :
Ubi Soft
Desenvolvido por :
Ubi Soft



Venha à Vobis pôr as mãos nos melhores presentes para este Natal !



Pôr as mãos nos melhores presentes para oferecer este Natal a quem gosta de jogos de computador é tão fácil como vir à **Vobis**. É que na **Vobis** encontra todas as últimas novidades em jogos para consola e computador e tudo o que lhes diz respeito (joysticks, volantes, acessórios)... um mundo de produtos que são outras tantas excelentes sugestões de prendas e que vão deixar toda a gente feliz neste último Natal do milénio.



Feliz Natal para Todos Vobis

✓ VOBIS

**Informática para todos
Tudo para Informática**

C. Colombo • MaiaShopping • Funchal • Aveiro (C. Carrefour) • NorteShopping (2) • C. Vasco da Gama • Seixal (Continente)

Indiana Jones

and the Infernal Machine

Indy VS Lara - Duelo de gigantes

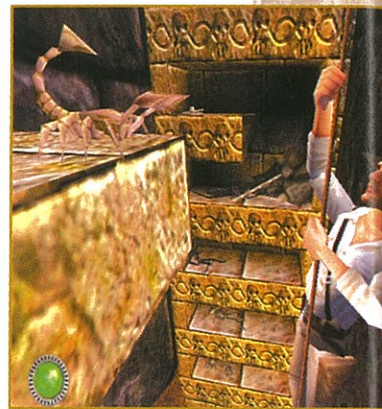


Desde já, aceitam-se apostas quanto ao resultado final desse autêntico duelo de titãs. Lara Croft sempre dominou a seu belo prazer as aventuras na 3ª pessoa, mas desta vez o seu rival é apenas o "pai" deste género de aventuras. O velho Indy está de volta aos PCs com uma aventura 3D cheia de acção "non-stop" e que promete acabar com tudo o que neste género se fez até hoje.

É verdade, o aventureiro mais conhecido de todos os tempos vai voltar aos PCs lá de casa. Depois de *Indiana Jones and the Last Crusade* e do magnífico *Fate of Atlantis* parecia que os jogos alusivos ao maior aventureiro de sempre tinham entrado numa época de declínio da qual dificilmente poderiam sair. A marcar ainda mais esta situação, esteve o lançamento daquelas aventuras de "bolso" intituladas de *Desktop Adventures* e que deixaram os fãs (inclusive eu próprio) cada vez mais apreensivos quanto ao futuro. Todos queríamos ver algo grandioso e proporcional à grandeza do nome Indiana Jones.

A LucasArts faz uma mudança radical e passa das aventuras gráficas para os jogos de acção na 3ª pessoa

A LucasArts também pensou assim, e o resultado final dá pelo nome de *Infernal Machine*. Pois é, o arqueólogo mais popular do mundo vai voltar numa aventura ao género da saga *Tomb*. Apesar disto, não pensem que este será mais um *Tomb Raider* que difere apenas pelo



facto de termos como personagem principal um homenzinho de chapéu e com um chicote na mão. Não, nada disto, *Indiana Jones and the Infernal Machine* será, na minha humilde opinião e se nada de anormal acontecer até ao seu lançamento, muito melhor do que qualquer *Tomb Raider* que ande por aí. Claro que muita coisa pode ainda vir a suceder, já que a versão final ainda não está nas nossas mãos e Lara Croft está prestes a voltar com a sua 4ª aventura.

A história do jogo é tal como todos nós gostamos, isto é, simples, emocionante e, acima de tudo, repleta de aventura e acção. Assim, aí vai o enredo desta aventura: Indy repousava de todas as suas aventuras contra os Nazis e afins. A sua vida corria calmamente entre as aulas que dava e o repouso. Mas nesta altura o mundo estava sob tensão. A Guerra Fria estava no seu auge e a relação entre os EUA e a União Soviética estava cada vez mais conflituosa. Sophia Hapgood, eterna companheira de Indy noutras aventuras, era agente da CIA e informa o nosso herói que ele tinha sido o escolhido para salvar o mundo das garras dos russos. Havia movimentação soviética no Médio Oriente, mais particularmente em volta da famosa Torre de Babel onde o cientista russo Gennadi Volodnikov comandava os trabalhos de escavação da mais poderosa arma que alguma vez existiu. Indy tem assim a missão de encontrar o poderoso artefacto que, para complicar ainda mais as coisas, está dividido em 5 partes diferentes. Esta arma possibilita abrir uma passagem inter-dimensional



e alterar o normal curso da história. A vida do planeta está nas mãos do arqueólogo mais famoso do mundo. Eis que começa então a nossa aventura.

O primeiro ponto com o qual ficaremos de rastros quando começarmos a jogar *Infernal Machine* será em relação ao aspecto gráfico do jogo. Tudo parece ter sido trabalhado ao pormenor. Sejam os locais por onde o nosso aventureiro se passeia, sejam as personagens, tudo está altamente bem realizado e os pormenores são magníficos. Desde já fica a indicação da obrigatoriedade do uso de uma placa de aceleração 3D.

O jogo irá comportar cerca de 17 níveis que farão Indiana deslocar-se aos locais mais exóticos do planeta como sejam as ruínas da antiga Babilónia, os labirintos dos Nubian Kings ou ainda as pirâmides Aztecas. Claro que para isto o nosso herói vai ter de utilizar alguns meios de transporte. Assim, e além da tradicional viagem a pé, terá possibilidade de percorrer trilhos num jeep em plena selva, descer os rápidos

num craft ou ainda saltar para um daqueles carrinhos das minas e reviver um dos momentos mais emocionantes de *Indiana Jones e o Templo Perdido*.

Como em *Fate of Atlantis* a voz do nosso herói ficará a cargo de Doug Lee e não de Harrison Ford como todos certamente gostaríamos

Mas a missão do nosso herói, ou melhor, a nossa missão não será nada fácil. Além de metade do Exército Vermelho, terá de ultrapassar inimigos como robôs,

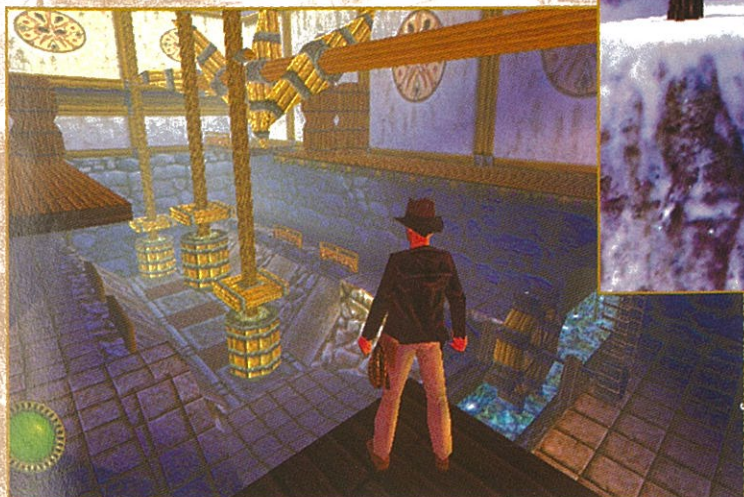


monstros para todos os gostos, armadilhas e puzzles de todos os níveis e ainda, o pior de tudo... muitas cobras. As armas passam pelas bazookas, metralhas, cargas explosivas, pistolas e, como não poderia deixar de ser, o revólver e o companheiro inseparável de Jones, o chicote.

A voz de Indiana será a do mesmo actor que em *Fate of Atlantis*

saída do próximo *Indiana Jones* no grande ecrã, o melhor é ir preparando o PC para a chegada de *Infernal Machine*. A questão será agora saber quem sairá vencedor do duelo Indy VS Lara.

Bruno Mendonça



desempenhou essa tarefa, ou seja, Doug Lee. (Claro que se fosse a de Harrison Ford era bem mais interessante).

Enquanto George Lucas e Steven Spielberg adiam sucessivamente a

Data prevista de saída :
Fim de Novembro
Editora :
LucasArts
Desenvolvido por :
LucasArts

Football World Manager 2000

A Ubi Soft ataca de novo !!!

A Ubi Soft não desiste e, tal como aconteceu no ano transacto, vai lançar um novo "manager" que promete lutar de igual para igual com o todo poderoso *Championship Manager 3*.

Até ao lançamento da versão final deste *Football World Manager 2000* nada de definitivo se pode afirmar, todavia nota-se que este não será mais um que a saga CM vai abater.

Como amante incondicional da saga *Champ* sempre duvidei que algum dia outra equipa que não fosse a dos irmãos Collyer pudesse desenvolver um título capaz de superar ou mesmo de se aproximar da qualidade e da beleza de um CM. Claro que esta situação, como todos têm reparado, tem-se alterado gradualmente. A série da Eidos já não monopoliza este mundo dos "managers" e são cada vez mais os títulos que se aproximam do magnífico CM. *Player Manager 2000*, *UEFA Manager*

2000 e agora este *Football World Manager 2000* são títulos que estão prestes a chegar ao mercado e prontos a digladiarem-se pelo lugar que actualmente é ocupado pelo CM3. A luta será bastante acesa, mas uma coisa é certa: quem sai a ganhar com tudo isto somos naturalmente todos nós que nos auto

intitulamos treinadores de bancada.

Avançando para o preview de *Football World Manager 2000* pode dizer-se que, em relação à versão de 99, vão existir bastantes melhoramentos. Em primeiro lugar, e para gáudio de todos nós, está desde já prometido um processamento de informação muito mais rápido do que aquele que acontecia no primeiro *Football World Manager*.

Ao alcance do jogador irão estar mais de 1400 clubes divididos por cerca de 95 divisões e por mais de 70 países de todo o mundo

Este foi o aspecto que sem dúvida mais prejudicou o título anterior e desta vez parece que vamos poder desfrutar de todas as potencialidades do jogo sem que para isso tenhamos que ser obrigados a possuir um PC artilhado com centenas de MB de RAM.

Quanto ao interface gráfico, iremos continuar com a qualidade que existia até aqui. Todos os menus são bastante atractivos, simples e acima de tudo de fácil compreensão e acesso.

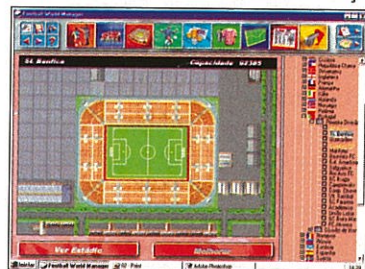
Como se devem recordar, o ponto forte deste título era no dizer respeito ao número de Ligas que nos eram facultadas. Este ano também assim será, diferindo apenas na quantidade que, por incrível que pareça, vai aumentar ainda mais. Assim, e prontinhos para que o jogador lhes ponha as mãos em cima, estão mais de 1400 clubes divididos por cerca de 95 divisões e por mais de 70 países de todo o mundo. O número de jogadores vai assim

ascender a mais de 29000, tendo cada um toda a informação de que o jogador precisa para saber se ele é ou não uma peça de valor para o seu clube.

Resta ainda dizer que, tal como sucedeu no título anterior, também este será alvo de uma tradução para a língua de Camões e de Amália, o que é de enaltecer.

Resumindo e concluindo resta-me dizer que, se as promessas forem cumpridas e se os seus rivais tiverem algum deslize, *Football World Manager 2000* será um título que dará muito que falar. Até lá, só nos resta esperar.

Bruno Mendonça



Data prevista de saída :
Novembro/Dezembro 99
Editora :
Ubi Soft
Desenvolvido por :
Caffeine Studios



Relógios
tik tak
Colecção 99

O Chocolate é **Nestlé**.

Ganha
5 Relógios
de uma
Colecção Exclusiva.

Depois do sucesso do Concurso Design tik tak, com milhares de propostas recebidas, a Nestlé cumpre o prometido: agora, podes ter os relógios vencedores. Escolhe aquele que preferires, junta 4 códigos de barras Kit Kat com mais 750\$00 (em cheque) e os teus dados pessoais e envia-os para: Relógios tik tak - Colecção 99, Apartado 1150, 2796-997 Linda-a-Velha. Quanto mais pausas fizeres mais relógios podes ter.

Oferta limitada ao stock existente e válida até 30.12.99 (data do carimbo dos CTT).

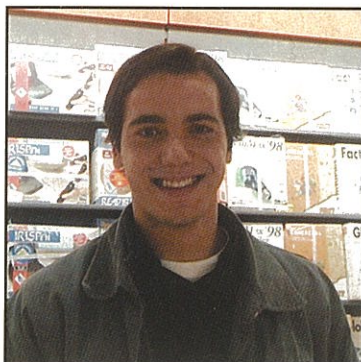


Faça uma pausa. Com Kit Kat.

BGamer de Rua

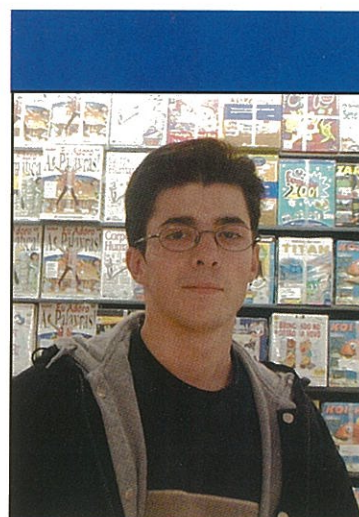
Como se devem recordar, no mês passado iniciámos esta nova secção com uma visita super divertida do nosso repórter de rua ao mundo académico para saber o que os estudantes andavam a jogar nestas noites frescas de Outono. Agora, o repórter maluco da BGamer foi até à Vóbis do Centro Comercial Colombo onde interpelou quem calmamente se passeava por lá com o intuito de saber o que será que no Natal os jogadores querem ver no seu sapatinho. Aqui ficam os testemunhos daqueles que tiveram a sorte de ser "apanhados".

Bruno Mendonça



Nome: António Carneiro
Idade: 39 anos

Qual o jogo ou o hardware que gostaria que o Pai Natal lhe deixasse no sapatinho?
Eu gosto sobretudo de jogos de estratégia em tempo real, logo gostaria de ter o C&C Tiberian Sun.

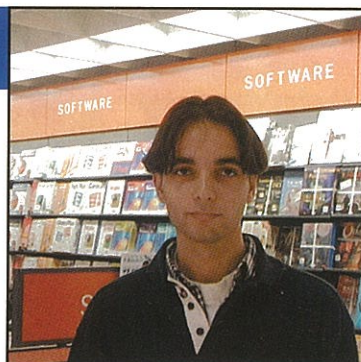


Nome: Nuno Miranda
Idade: 21 anos

Qual o jogo ou o hardware que gostaria que o Pai Natal lhe deixasse no sapatinho?
Sinceramente não estou assim muito a pensar em jogos, mas em termos de hardware estava à espera de um modem, de uma placa de captura de vídeo e de uma linha telefónica para a Internet.

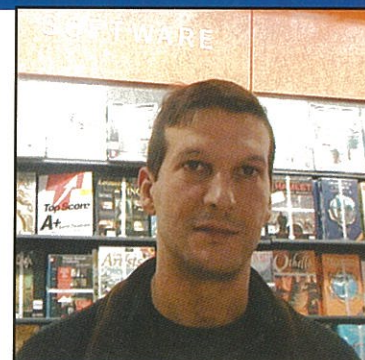
Nome: Diogo Infante
Idade: 19 anos

Qual o jogo ou o hardware que gostaria que o Pai Natal lhe deixasse no sapatinho?
Sem dúvida que gostava que fosse o FIFA 2000.



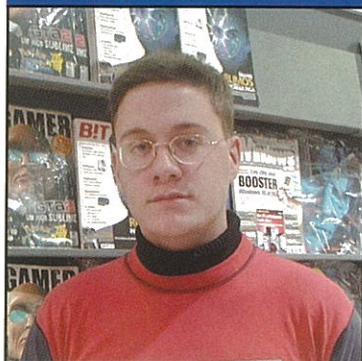
Nome: André Silva
Idade: 35 anos

Qual o jogo ou o hardware que gostaria que o Pai Natal lhe deixasse no sapatinho?
O que eu gostava mesmo era de receber uma placa aceleradora 3D.



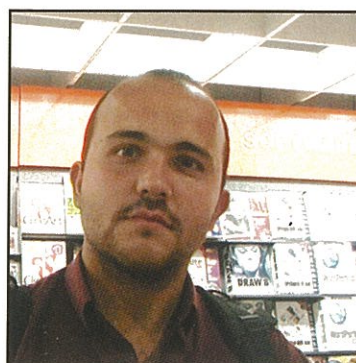
Nome: Bruno Alexandre
Idade: 18 anos

Qual o jogo ou o hardware que gostaria que o Pai Natal lhe deixasse no sapatinho?
Gostaria de receber o Age of Empires II.



Nome: Nelson Martins
Idade: 24 anos

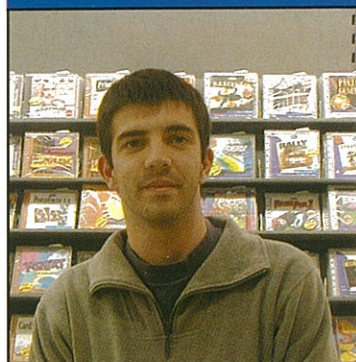
Qual o jogo ou o hardware que gostaria que o Pai Natal lhe deixasse no sapatinho?
Era o Flight Simulator 2000





Nome: David Rua
Idade: 17 anos

Qual o jogo ou o hardware que gostaria que o Pai Natal lhe deixasse no sapatinho?
Talvez o FIFA 2000.



Nome: Angelo Nunes
Idade: 23 anos

Qual o jogo ou o hardware que gostaria que o Pai Natal lhe deixasse no sapatinho?
Um CDRW.

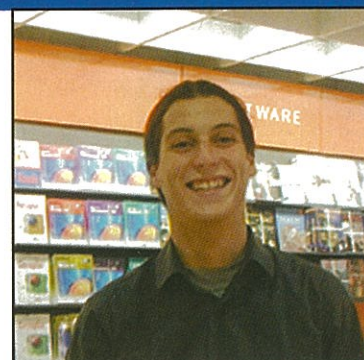
Nome: Tiago Mónica
Idade: 22 anos

Qual o jogo ou o hardware que gostaria que o Pai Natal lhe deixasse no sapatinho?
Total Annihilation: Kingdoms.



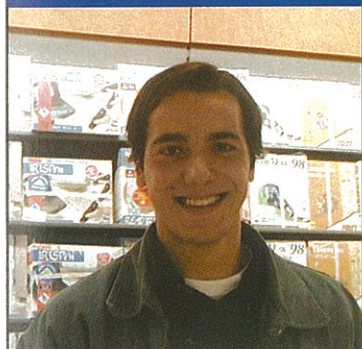
Nome: André Jorge
Idade: 19 anos

Qual o jogo ou o hardware que gostaria que o Pai Natal lhe deixasse no sapatinho?
Epá, o que eu gostava mesmo era o FIFA 2000.



Nome: Pedro Lopez
Idade: 19 anos

Qual o jogo ou o hardware que gostaria que o Pai Natal lhe deixasse no sapatinho?
Queria receber o NHL 2000 da EA Sports.



Nome: Caroline Pedras
Idade: 18 anos

Qual o jogo ou o hardware que gostaria que o Pai Natal lhe deixasse no sapatinho?
Adoraria receber o Pharaoh para PC.



Os mais esperados na Redacção

Como também somos humanos e jogadores inveterados, além de também querermos receber a visita do Pai Natal, deixamos aqui uma lista dos jogos que mais esperamos para este Natal. Ao contrário dos ilustres entrevistados deste mês, nós não queremos o *FIFA 2000*, nem o *Tomb Raider*, nem o *Total Anihilation*, nem nada do que já anda para aí por todo o lado. Não é que não gostemos desses jogos, mas já os vimos todos... Queremos mesmo é coisas novas, que ainda não saíram nem sabemos quando vão sair. Aqui fica a lista.

- 1- Diablo 2 - PC
- 2- Quake III Arena- PC
- 3- Resident Evil 3- PSX
- 4- Shenmue- DC
- 5- Zelda Gaiden- N64

Desta vez fomos nós, mas para a próxima queremos que sejam vocês a construir esta lista. Enviem cartas, e-mails, faxes, bilhetes, rascunhos, o que quiserem, mas participem! Queremos saber o que vocês mais esperam, não só para o Natal, mas para o resto do ano também. Vamos começar a fazer a lista dos jogos mais procurados, mortos ou vivos...

Luís de Camões - Vida e Obra

O Épico em nova roupagem

Chegou em boa hora, em cima da abertura das aulas, melhor vestido, mais bonito, porventura mais completo. Mesmo tendo o rival, não perde nada em comprar este.

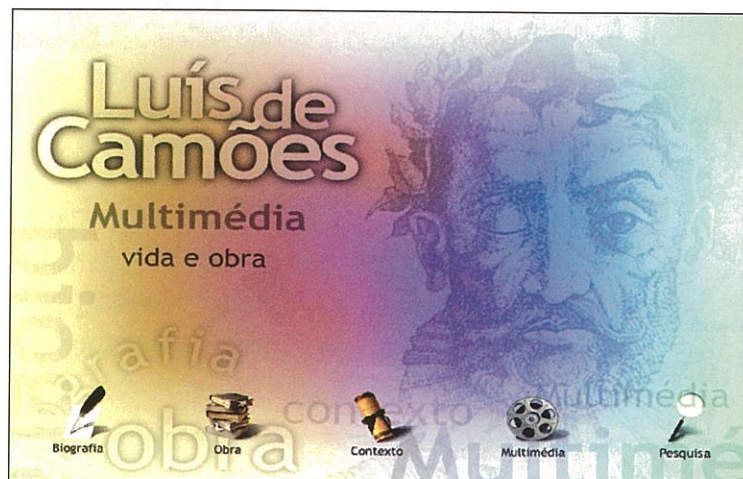
completo, mais animado, mais interactivo, com profusão de imagens e vídeos, sonoplastia apropriada, mais integrada do que dispersa. Ou seja, a sonorização (26 minutos de áudio) faz parte, essencialmente, da animação multimédia proposta, pouco devendo aos panos de fundo, ao mero papel de ilustrar, com música, a pesquisa da obra.

Pesquisa, aliás, bem concebida, embora em alguns casos (como a imagem o documenta), vazia. E, afinal, nem por isso vazia mas de "pesquisa" menos apreensível, menos intuitiva, apesar de o interface surgir amigável, ao alcance do relutante ao manuseio informático.

Com vasta informação sobre tudo quanto é preciso para entender Camões, a sua época, os usos e costumes, o posicionamento histórico, cultural e social, os 546 MB que quase enchem o CD falam-nos do Renascimento, dos Descobrimentos, da Génese da Epopeia Marítima e das Fontes Históricas em palavra fácil, decodificada, como convém.

Porque, admitamos, para a grande maioria de quem precisa mesmo de ter este título à mão, "Camões é um chato e *Os Lusíadas* uma g'anda estopada".

Pese, a eles e à sua consciência, como alguns empreenderão no futuro, o Épico ser uma delícia tanto como personagem como enquanto Homem



de Letras; e *Os Lusíadas* serem uma obra ímpar, belíssima, profética.

Este Camões tem de tudo um pouco – tem tudo, mesmo, do Teatro às Cartas, à Lírica – devidamente acompanhado pelas indispensáveis "bengalas" de análises, explicações oportunas, achegas fundamentais, o quanto os autores entenderam necessário para a compreensão de cada coisa e de cada coisa.

E, num remate em "fio de seda", a Biografia do Poeta, quase como deveria ser feita.

Mais do que uma ferramenta de trabalho para professores, alunos, estudiosos e autodidactas, este Camões deveria ser obrigatório em cada lar onde haja um PC Multimédia – por Decreto-Lei, avançado pelo Ministro da Cultura, com pena parajudicial incorporada:

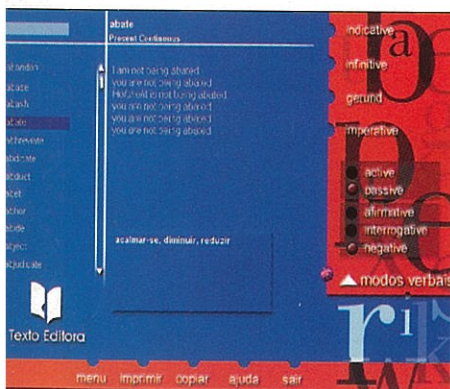
– Se não tens, prendo-te na Torre de Belém e não saís de lá enquanto não souberes *Os Lusíadas* e os Sonetos de cor.

Ah! Se a paixão de Guterres, neste governo, fosse o Português – que tanto precisa de uma mãozinha da Tia Edite Estrela, a ensinar aos Senhores Ministros, a começar pelo Toneca, que não se diz "mais bem" mas sim "melhor"... o nosso Primeiro encomendaria à Texto Editora uns largos milhares deste título e distribuí-los-ia, à borliu, por todos nós.

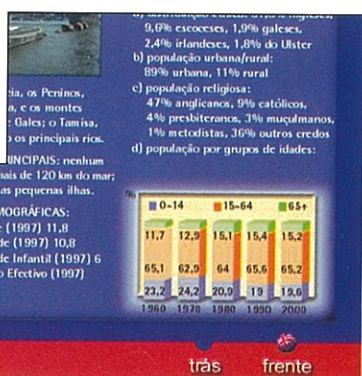
Ilídio Alves

Requisitos mínimos: Pentium 75, 8MB RAM, SVGA, Windows 95/98

Gramática e Verbos - Língua Inglesa



Quem pense ser, o Inglês, uma língua que já tratamos por tu, esteja atento aos noticiários, às apresentações de programas, aos documentários e outras peças televisivas...



... transmitidas pelos canais nossos – e atente nas calinadas. E o pior é que elas vêm de quem menos se espera, de jornalistas e locutores que se ufam de ter vivido em Inglaterra.

São de bradar aos céus e até aos infernos – esses, que o Vaticano acaba de encerrar, não para obras, mas em definitivo.

Pois a Texto Editora acaba de lançar este título que, além de estar bem feito, tem jogos convidando à sabatina.

A gramática funciona, surge completa sem ser exaustiva. Mas o ponto forte está na conjugação, de consulta rápida e eficaz, satisfazendo todas as dúvidas, a partir de uma extensa lista de verbos, (5284) de A a Z,

devidamente classificados.

Ou seja, com toda a informação, incluindo a tradução para o português, num bem visto relâmpago, "de facilitar a vida", tido pelos autores do CD.

Acresce-lhe um capítulo de Informações, tipo almanaque, com as coisas geográficas, económicas e outras curiosidades sobre o Reino Unido.

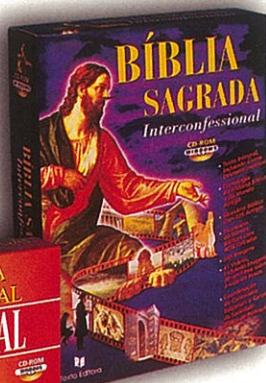
O interface, relutante à partida em certos pontos da exploração, acaba por dominar-se fácil.

Temos ferramenta.

Ilídio Alves

Requisitos mínimos: Pentium 75, 8MB RAM, SVGA, Windows 95/98

O futuro depende da exploração do passado



NOVOS PRODUTOS:

- ▶ Texto integral, versão interconfessional
- ▶ Cronologia da história bíblica
- ▶ Glossário bíblico com 225 artigos
- ▶ Dicionário de nomes bíblicos com 4036 entradas
- ▶ Centenas de elementos multimédia



- ▶ 150 artigos sobre a História de Portugal do Século XX
- ▶ 1168 biografias de personalidades portuguesas
- ▶ Cronologia ilustrada
- ▶ Jornal com Notícias do Século

ENCICLOPÉDIAS:

- Actualização on-line ▶
- 128 717 entradas ▶
- Cronologia da História Universal ▶
- Grande Atlas Mundial ▶

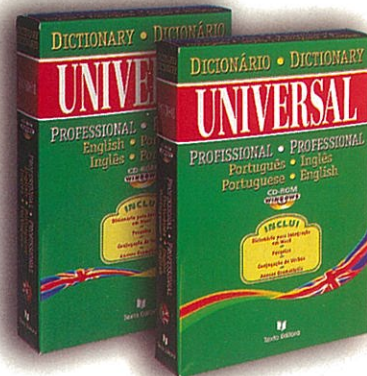


DICIONÁRIOS JOVENS:

- ▶ Elementos de consulta e estudo essenciais
- ▶ Conjugador de Verbos e anexos gramaticais
- ▶ Locução de todas as entradas

DICIONÁRIOS PROFISSIONAIS:

- Integração no Word ▶
- Pesquisa avançada ▶
- Conjugação de verbos ▶
- Mais de 70 000 entradas ▶



DICIONÁRIOS INTEGRAIS:

- ▶ Locução de todos os vocábulos
- ▶ Gramáticas das Línguas Inglesa e Portuguesa
- ▶ Conjugação automática de verbos ingleses e portugueses
- ▶ Guia de conversação de Inglês e de Português



FERRAMENTAS FUNDAMENTAIS DO CONHECIMENTO

Mostra original em Baltar

É, a Ecofilmes, uma empresa suspeitíssima. Mantém relações privilegiadas com S. Pedro e sabe-se lá quem mais na Corte Celestial.

Quanto mais não fora, por duas razões de peso, evidentes e indeléveis:

1 – Dizia o Borda d'Água, desde há uns quatro ou cinco dias, que de Norte a Sul tudo seria chuva, chuviscos, aguaceiros e pingas afins. Pois acontece que, em Baltar, o céu brilhava azul, enquanto, ao fundo, chapeando o recorte da serra, gordas nuvens cinza plúmbeo eram contidas sabe-se lá por que força maior. (Conluio com S. Pedro, está de ver-se).

2 – A empresa de S. João da Madeira é, "incontestavelmente, a maior distribuidora nacional de vídeo jogos, do PC às consolas" (garantiu, no "briefing" relâmpago, o seu director de Marketing, Christophe Lagoutte), "é difícil vislumbrar-se, no horizonte, que outra possa vir a fazer-lhe frente" (ibidem), "quanto mais a destroná-la dessa poltrona dourada em que se senta há anos" (ibidem, com sorriso ufano, já em "boca" privada).

3 – É tratada de forma estranhamente carinhosa pelos Bosses da Sega – o que é cousa suspeita, porque tão longe quanto se sabe, internacionalmente, esses Samurais têm-se mostrado, ao longo dos anos, avessos em dispensar loas e

preferências seja por quem for, mesmo que tal contribua para uns quantos incidentes de percurso e consequentes atropelos do seu bem estar no mercado (dela, Sega).

4 – Trata por tu Pedro Matos Chaves, campeão nacional de Ralis, não exactamente por ele ser lá dos lados do "Puerto", mas porque sim, e abusa dessa relação pondo-o a dar voltinhas a mil à hora numa pista de prólogos só para cumprir um estranho ritual de "baptismo de lama e velocidade" a um grupo de críticos de jogos.

Karts, jogos e arrepios

Tecidos os considerandos, vamos aos finalmentes. Antes, porém, justifiquemos o intróito.

Era terça-feira depois de Todos os Santos – noutras culturas Dia das Bruxas... mas, já agora, fiquemo-nos por S. Pedro – dia de Festa Rija no Kartódromo de Baltar, a um pulo do Porto, terra outrora famosa pelos seus franganitos fritos inteiros em pote de cobre, azeite fervente e temperos secretos; e pelos capões, também.

Mas isso são outras gastronomias.

Porque em Baltar, neste dia, o prato forte eram a Dreamcast mai'los seus jogos, tudo novinho em folha, ela recém chegada à Europa há um par de semanas, eles vindos um pouco de toda a parte.

A sobremesa tinha doce e fruta.

O doce prometia – meia hora de kart



para todos ou quem quisesse, na demanda de uma Taça que sobrou para Rui Videira (director executivo da Ecofilmes/Ecogames, gestor dos gestores de Produto), o que é, de novo, cousa suspeitíssima de maquinâncias com deuses e ventos.

A fruta tinha idêntica suculência em velocidade e débitos de adrenalina – duas voltas à pista de prólogos da terra no mesmo Toyota WRC (300 HP, coisa pouca), com que Pedro Matos Chaves se sagrou líder do nacional da modalidade.

Em qualquer das virtualhas acelerativas, houve grande animação e arrepios.

Foi um dia em cheio, das 9H30 da manhã às 6H30, já a noite caíra.

Ah! Sim. Mas nós fomos lá por causa dos jogos. Fora esse o objectivo de toda esta encenação. Por causa dos jogos... quais jogos?

Agora me lembro. Havia jogos, sim

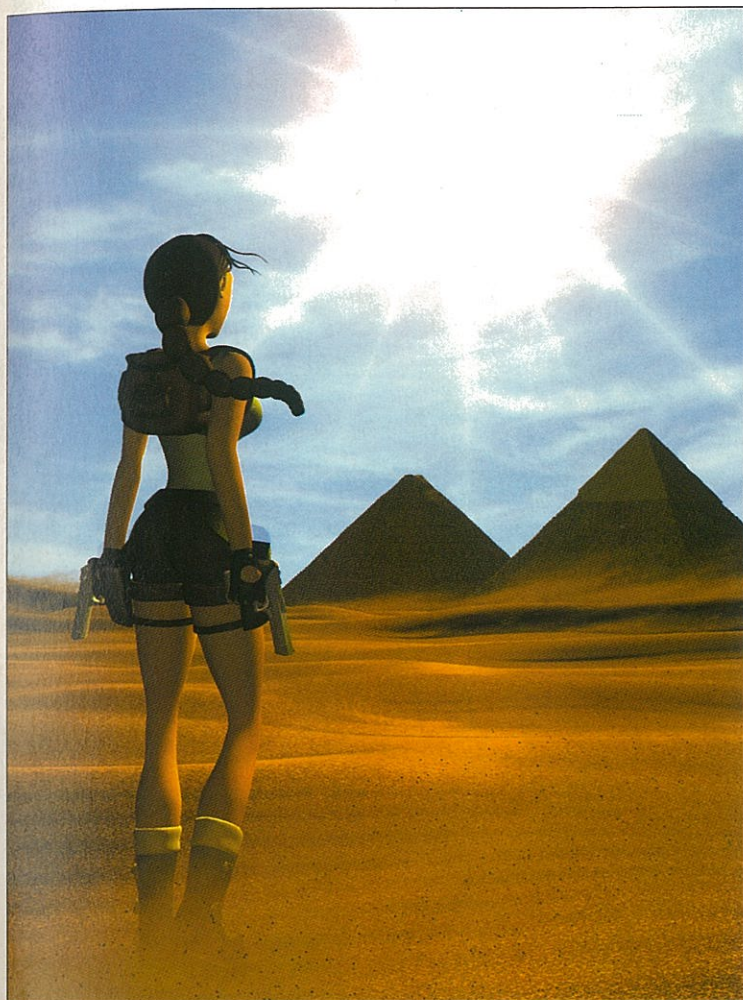
senhor, a reluzir nos ecrãs que assistiam aqueles PCs e consolas (PSX e Dreamcast) arrumadas na sala do bar.

Havia o Rally Championship – totalmente em português – em edição localizada com o Pedrão destacando-se na capa (daí a voltinha no Toyota, digo eu), para PC. Uma "pedra", realista à brava, mesmo em modo Arcada, que o Simulador fia mais fino e requer muitas voltas até acertarmos com os "monstros" de quatro rodas, por virtuais que sejam.

Emoção e adrenalina

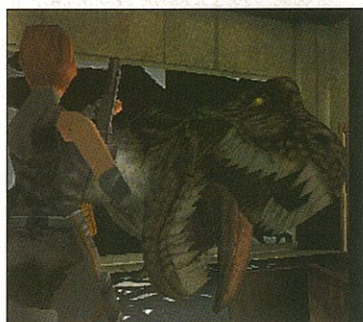
Havia um Fórmula 1 (Grand Prix, licenciado pela FIA) na Dreamcast que, imagine-se, nem sequer mereceu grande devoção por parte dos presentes, tal era a "força" de Sega Rally 2, com tudo quanto fora prometido e os pilotos virtuais almejavam sentir através do controlpad.





Na fila das 128-bit marcavam também destacada presença *Sonic Adventure*, um jogo para miúdos que os graúdos não dispensarão, bem como o perfeito *Soul Calibur*, um "beat'em up" futurista prometendo renhidos duelos à espadeirada, lembrando ambientes dos samurais do passado no qual, o que mais nos surpreende, são os gráficos no seu todo, o design em particular e a beleza da expressão plástica dos corpos em acção.

Ao virarmos-nos para o lado direito, desta feita com direito a cadeira (a fim



de retemperar a fadiga do estar de pé na Dreamcast e não, decerto, para acalmar a adrenalina), alinhavam-se as PSX, onde os convidados ensaiavam favores e marcação, na tentativa de darem "uma de radicais", sem grandes débitos de suor, com *No Fear - Downhill Mountain Biking*.

Os "duros", tranquilamente, nervos de aço abotoados, sentavam-se frente ao ecrã de *Quake II*, que já tardava na consola da Sony. Enquanto isso (ou apenas porque estava à espera), uma minoria revezava-se nos dribles e pontaria da bola ao cesto, tentando o prazer sempre garantido de jogar *NBA Basketball 2000*, de execução primorosa.

Contudo, com tão bom tempo lá fora e os karts à espera, quem se ralava com vídeo-jogos?



Afinal, eles são mesmo bons é para dias chuvosos, noites longas, tardes cinzentas de domingo, quando a família não obriga ao "passeio dos tristes".

O retrato, embora fiel, está um pouco longe da realidade. Isto porque, entre idas e voltas para um cafezinho, os indefectíveis da jogatina iam espreitando a oportunidade de se sentar numa das duas instalações onde corria *Rally Championship* – o "esse", totalmente em português, com Pedro Matos Chaves, em grande plano, na caixa – a "curte" do dia.

Catálogo de Natal

Em escolha aleatória, que nem de tudo pode falar-se, passemos agora uma vista de olhos pelo Catálogo de Natal da Ecogames:

Trick Style – Uma corrida futurista em skate voador, em cenários a lembrar, vagamente, *WipeOut*, prometendo umas 400 acrobacias diferentes, saídas de percurso secretos, vislumbres de sistema físico em tempo real – PC e Dreamcast.

WWWF Attitude – Luta livre americana à ganância – para Dreamcast.

Indiana Jones and The Infernal Machine, das plataformas à Aventura em 3D – PC.

Quake III Arena – o Ansiado – PC.

Wu-Tang: The Taste of Pain – À espadeirada, a modos que na senda das Artes Marciais, com violência q.b. justificando o Maiores de 18 anos – PSX.

Star Wars: Episode I Racer – O "bem amado" já na PSX, a par com *Phantom Menace* – PC e PSX.

Vigilante 8 - 2nd Offense – a sequência das incríveis peripécias do Bando do Coyote, nosso inimigo figadal, já para as três plataformas – PC, Dreamcast e PSX.

Shanghai: 2nd Dynasty – Colecção de jogos tipo *Mah Jong* para toda a família – PC.

Music 2000 – Só para compositores potenciais, em segunda versão – PC e PSX.

Tom Raider - The Last Revelation, já nosso conhecido – PC e PSX.

Formula 1 World Grand Prix 99 – uma novidade para a PSX.

Daikatana – Outra feliz criação de John Romero, o "Pai" de *Quake* – PC.

Como sabem, o Action Man chegou aos vídeo-jogos, entrando na PSX com *Mission Xtreme* e no PC com *Raid on Island X*. Óbvio que uma multidão de fãs os espera.

Por outro lado, a Ecogames pretende ressuscitar em Portugal a "febre" dos jogos por E-Mail, com um catálogo interessante, englobando títulos para todos os gostos. Oportunamente abordaremos alguns deles.

E agora, leitores, vamos mas é à pesca com *Fisherman's Bait*, que é o que está a dar. Se não fizer de todo o vosso género e já tiverem uma Dreamcast, empenhem-se num arraial de murraça com luvas de box, para suavizar, e optem por *Ready Rumble 2 Boxing*, um jogo divertido "para espancar o chefe" correndo na Dreamcast e na PlayStation.

Se, mesmo assim, remoerem um "não me parece", tentem *Sega Worldwide Soccer 2000*, um Futebolão para a Dreamcast.

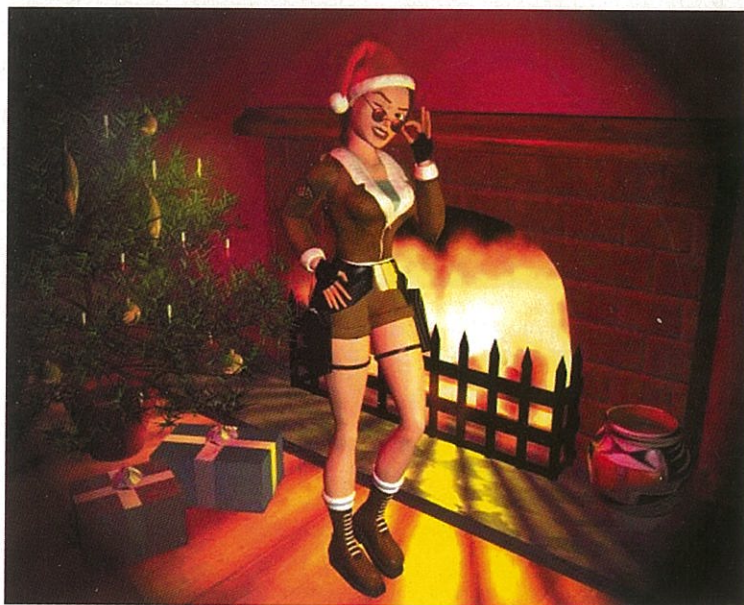
Os mais pacatos, têm à sua disposição *Football World Manager 2000*, totalmente em português e tido como o Manager Oficial da Liga nossa ou de Valentim Loureiro, como queiram, com mais de 29 mil jogadores, 1400 clubes representando 95 divisões de 70 países para treinar e administrar.

E não percam *Dino Crisis*, acabado de sair da Arcada para a PlayStation.

Feliz Natal, desejaram os Senhores da Ecofilmes e secundamos nós.

Ilídio Alves

Cabaz de Natal



várias plataformas e dentro de todos os géneros. Esperemos que vos ajude a compor a vossa lista de Natal.

Desporto

Como despendar energia sem sair de casa? Pois bem, os videojogos oferecem a solução. Neste Natal são muitos e bons os títulos deste género. Começemos então pelo rei e senhor, *FIFA 2000*. Disponível para PC e PlayStation, afigura-se como um sério candidato ao jogo mais vendido desta quadra. No entanto, há que ter em atenção as excelentes prestações de *This is Football*, da Sony, e *Uefa Striker*, da Infogrames, ambos para a PlayStation. Os que preferem a acção à estratégia, têm em *CM3* ou em *Football World Manager 2000* duas excelentes opções. Mas como nem só de futebol vive o desportista, a BGamer recomenda *NBA Live 2000*, que conta pela primeira vez com a participação de Michael Jordan, e *NHL 2000* no âmbito do hóquei em gelo. Para os que preferem os desportos radicais, têm em *Tony Hawk's Pro Skateboarding*, em PlayStation e Nintendo 64, a recreação perfeita do street skate, ou *Trickstyle*, para Dreamcast ou PC, que recria um ambiente mais futurista.

RPGs

No âmbito dos RPGs este Natal não desilude. Títulos como *Darkstone* e *Revenant* são óptimas escolhas até que chegue *Diablo 2*. Quanto a este chegar durante este mês... já ouvimos que sim e já ouvimos que não. *System Shock 2* é também um jogo com bastante qualidade, mas nada adequado a esta

Corridas

Para todos os amantes do volante existem bons títulos entre os quais escolher. *Driver* é um óptimo título tanto para os possuidores de PC como de PlayStation, sendo um jogo que beneficia de bons gráficos e de uma jogabilidade soberba. Para os que já adquiriram ou pensam adquirir uma Dreamcast, o *Sega Rally 2* leva o prémio máximo e não esqueçam que existe já a versão PC. Dentro do rally, outro título de qualidade que o jogador deve considerar é *Rally Championship*.

Revolt é também um jogo excelente onde controlamos carrinhos telecomandados através de cenários alucinantes. Apesar de não ser propriamente uma simulação de corridas, não convém deixar de fora *GTA 2*, um dos melhores jogos do ano. Um pouco violento, dizem alguns, mas sem dúvida divertido e desafiante.

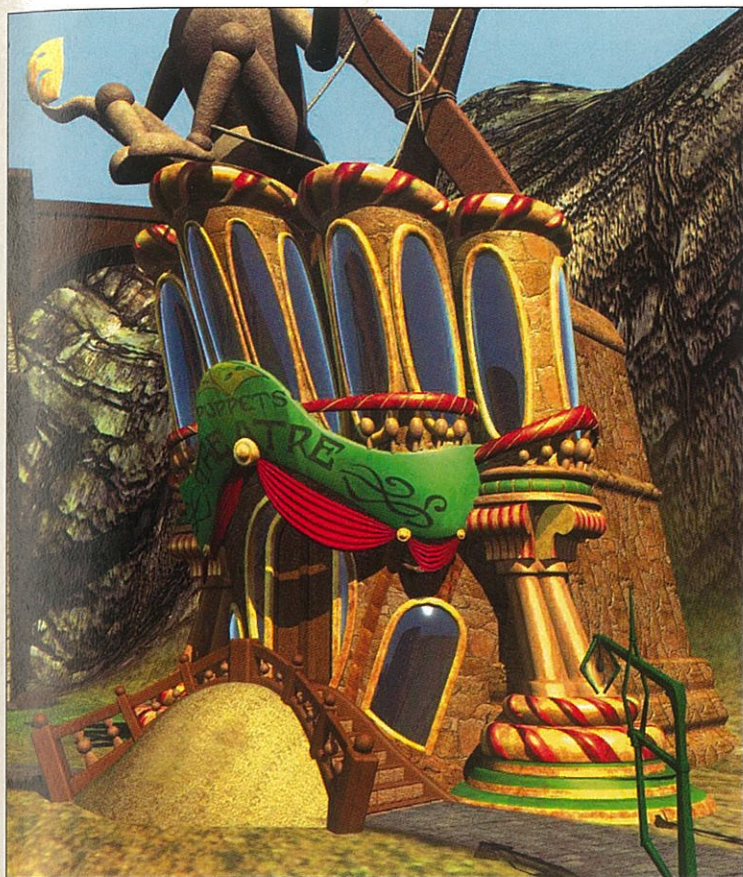
A nível das motos, *Castrol Honda Superbike 2000* é a nossa escolha no âmbito de corridas clássicas. Mas, para fazermos aquelas acrobacias com que sempre sonhámos, o eleito é mesmo o *Edgar Torresenteras' Extreme Biker*.

Para aqueles que preferem cenários mais futuristas, a escolha deve recair no fabuloso *Wipeout 3*, um título com toda a qualidade a que a Psygnosis nos habituou.

Há quem diga que Dezembro, mais especificamente a quadra natalícia, é a época da compaixão e da generosidade.

Contudo, o Natal é cada vez mais a época dos presentes e, quem diz presentes, diz jogos. Mal se acendem aquelas luzinhas nas ruas do país a redacção começa a receber dezenas de cartas a perguntar qual o melhor jogo, o que é que devo pedir ao Pai Natal. Pois bem, este artigo destina-se a esses leitores indecisos que se perdem na abundância de títulos lançados durante este mês. Nestas páginas vamos fazer um apanhado dos jogos mais promissores, para as





quadra devido ao seu ambiente tenso. *Ultima IX: Ascension* não chegou a tempo de o analisarmos, mas deve sair antes do Natal, sendo um título muito promissor. As consolas têm dois títulos bastante imponentes: na PlayStation, o famoso *Final Fantasy VIII* e no Gameboy o *Pokémon* que, apesar de não ser bem um RPG, também não deixa de o ser.

Aventuras gráficas

Quem disse que as aventuras gráficas estavam mortas não devia estar muito bem informado. Para além dos muitos títulos que estão na forja e que devem ser lançados no próximo ano, até ao Natal estarão nas lojas vários títulos fantásticos. *Discworld Noir* é ideal para os que preferem uma alternativa mais leve e humorada, enquanto *Faust* é mais direccionado para o público mais maduro. Da Cryo irá chegar também outro grande título, *Atlantis II*, a sequência dum jogo largamente aclamado. Mas sequência ansiada é mesmo *Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned*, um jogo que combina gráficos de alta qualidade com uma



história bem engendada, ou não viesse da mente brilhante de Jane Jensen.

Aventura/Ação na terceira pessoa

Os amantes deste género só vão ter um problema este Natal: decidir qual comprar. São tantos os títulos e com tanta qualidade que foi uma dor de cabeça seleccionar apenas oito! Mas aqui vão os favoritos. A escolha mais óbvia é *Tomb Raider: The Last Revelation*, dado que foi a senhora Lara Croft que popularizou o género. Outra grande personagem que voltou aos nossos PCs foi *Indiana Jones*, devendo este título estar nas lojas em breve. *The Nomad Soul* foi, em termos musicais, apadrinhado pelo próprio David Bowie, impondo-se como um dos jogos mais ambiciosos dos últimos tempos. Mas as celebridades não ficam por aqui. O que dizer do velhinho *Prince of Persia*, que era a delícia de todos nós e que regressa agora de cara lavada e em 3D? Dos títulos que não têm nomes sonantes



para os apoiar mas que mesmo assim vencem por si próprios destacam-se os quatro restantes: *Nocturne*, um jogo bastante sombrio; *Drakan*, que conta a história de uma escultural heroína e do seu dragão; *Legacy of Kain: Soul Reaver*, um campeão na PlayStation em termos

gráficos e, por fim, *Shadowman*, a saga de um homem dominado pelo Voodoo.

Shoot'em up

Os senhores da Id Software merecem duas menções nesta categoria, não fosse o Senhor John Carmack um dos maiores génios da indústria. Assim, aconselhamos os possuidores das consolas a comprarem o clássico *Quake 2* e os jogadores de PC a adquirirem o quase eminente *Quake 3 Arena*. Outro grande gigante estará nas lojas durante Dezembro: *Unreal Tournament*. Estes dois títulos são bastante direccionados para a vertente multiplayer, pelo que aproveitem para





preferem mais acção, a nossa escolha recai em *Mig Alley*, da Empire, e *Falcon 4.0*, da Microprose.

Beat'em Up

Quem gosta de jogos de luta, o melhor este Natal é mesmo virar-se para a Dreamcast, pois é para ela que estão a chegar os melhores títulos. *Ready 2 Rumble* é um dos títulos mais divertidos dos últimos tempos. *Powerstone* conta com a assinatura da Capcom e a sua jogabilidade diferente

é uma lufada de ar fresco. *Virtua Fighter 3 tb* é o regresso de um clássico da Sega e dispensa introduções. Contudo, a jóia, o brilho dos nossos olhos é o lindo, o maravilhoso *Soul Calibur*. Os seus gráficos são estupendos e a sua conversão supera a arcada. Aliás, este título supera tudo o que conhecemos a nível de jogos de luta.

Plataformas

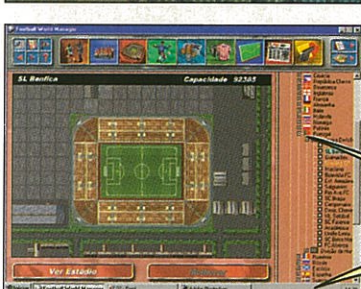
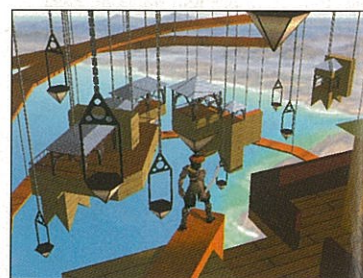
As plataformas estão a morrer, mas ainda mexem. Foram outrora um dos

géneros mais famosos e continuam a ter os seus fãs, especialmente entre os mais pequenos. Para estes, o ideal é mesmo o novo jogo do *Hugo, Rio Selvagem*. O *Tarzan*, para PlayStation, Nintendo 64 e Gameboy, é também uma boa proposta. E como esquecer o regresso do rei das plataformas, o nosso querido ouriço azul que assombra em *Sonic Adventure* ao aproveitar as potencialidades da Dreamcast ao máximo e ao oferecer-nos um dos maiores espectáculos visuais jamais vistos. Outro regresso esperado é o de *Donkey Kong 64*, para a N64, juntamente com *Super Smash Brothers* onde podem encontrar os heróis mais famosos da Nintendo.

E enfim...

Agora que nós fomos tão bonzinhos ao providenciar-vos esta tão útil compilação de títulos, bem que merecemos uma prenda dos nossos leitores. Parece que a directora está a precisar de uma mobília nova e o grande chefe Rui de uns quilos de rebuçados para compensar o vício perdido do tabaco. Contudo, como não somos gananciosos, limitamo-nos a pedir que não arranquem estas páginas para as usar como lista de pedidos, ou iremos passar a consoada a atender chamadas de parentes ou Pais Natais furiosos.

Ana Santos



poupar uns trocos para gastar na Internet. E lembram-se daquele que foi o ano passado o jogo do ano aqui na BGamer? Pois bem, *Half-Life* regressa agora com um add-on e, dado que o título dispensa apresentações, também nós nos abtemos de o elogiar mais, apesar de ele bem merecer. Não esquecer a Dreamcast que, não querendo ficar atrás das outras plataformas, já pôs no mercado o seu aclamado *House of the Dead 2*.

Acção

Quem nunca desejou vestir a pele de um membro das forças de elite americanas? A Take 2 e a Sierra oferecem-nos essa possibilidade na sequência de *Rainbow Six*, *Rogue Spear* e *Swat 3*. Para aqueles que acham estas simulações bélicas demasiado violentas mas até gostam do desafio, *Toy Commander*, para a Dreamcast, é a opção perfeita, dado que transporta a jogabilidade deste tipo de jogos para o reino dos brinquedos. Para os possuidores de uma PlayStation, uma opção a considerar é *Dino Crisis*, um excelente jogo desenvolvido pela mesma equipa que criou *Resident Evil*. Se tiverem uma Nintendo 64, a dificuldade vai ser escolher entre *Jet Force Gemini* e *Hybrid Heaven*.

Estratégia

Ai as estratégias. Ai o engenheiro a ver que não vai poder passar a

consoada com a família devido ao grande leque de jogos que para aí andam. São tantos os títulos que chegaram nos últimos tempos e todos eles tão bons... *Age of Empires 2* está já nas lojas para regalo dos seus inúmeros fãs. *Command & Conquer* também já nos brindou com o seu terceiro capítulo. *Jagged Alliance 2* depressa se torna um vício (Perguntem ao nosso Grande Chefe Rui e logo verão). *Panzer General* regressou e desta vez é em 3D. *Homeworld* leva-nos a domínios espaciais e *Pharaoh*, que já chegou, transporta-nos maravilhosamente para terras egípcias.

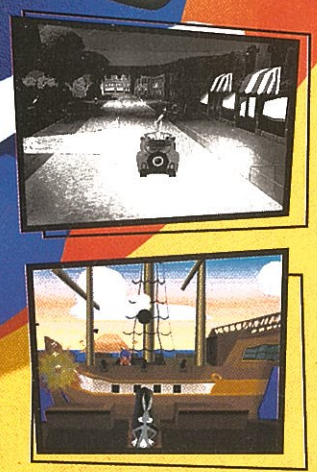
Simuladores de aviação

Para os sempre exigentes entusiastas de simuladores de voo na sua vertente civil, a BGamer recomenda em primeiro plano

Flight Simulator 2000 ou *Flight Unlimited 3*, não esquecendo no entanto o excelente *Fly!*. Para os que



BUGS BUNNY ON PC!



BUGS BUNNY™ Lost in Time

UMA NOVA DIMENSÃO DO
UNIVERSO LOONEY TUNES



Visite o website:
www.bugsbunny-games.com

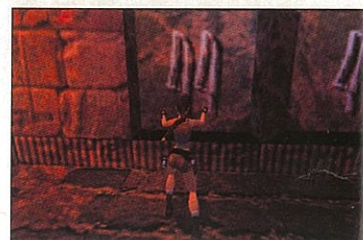
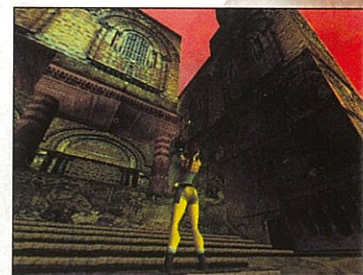
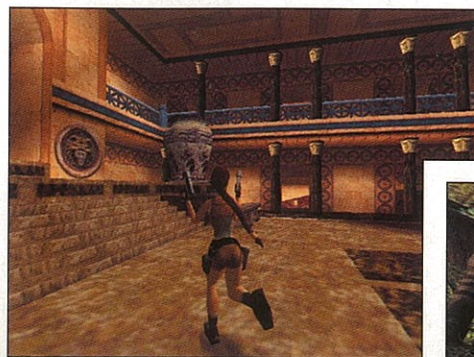


LOONEY TUNES, personagens, nomes e todas as sinais distintivos relacionados são marcas registradas de Warner Bros. © 1999 © 1999 Infogrames

Tomb Raider

The Last Revelation

Regresso às origens

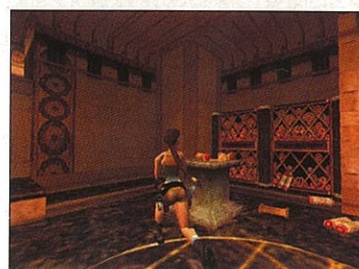


Inteligente e sugestivo, esta é seguramente a aventura mais próxima do cinema interativo

Antes do filme, o jogo. Embora um jogo que mais se assemelha a uma produção de Hollywood. Antecipando-se às renas de S. Nicolau, Lara Croft devolve-nos mais uma aventura de acção virtual, que mais parece realidade. Depois do inicial Tomb Raider, o novo The Last Revelation será o título por que Lara será doravante mais conhecida. Afinal, agora está na terra das tumbas...

Lara's back! Mas nós já a esperávamos, como esperamos que a noite suceda ao dia, o Inverno ao Outono e a cada final de mês, um cheque a pagamento. Tomb Raider é assim, tem o sabor dos velhos tempos e não apenas por Lara possuir um apelido vintage... Por esta altura, Tomb Raider: The Last Revelation já deverá estar disponível nas lojas da especialidade para satisfação dos mais (ou menos) fanáticos das aventuras da jovem de shorts.

Diante das opiniões e críticas dos fiéis, desenvolvidas ao longo dos vários



episódios, a Eidos Interactive operou um regresso às origens e manteve as características que fizeram do primeiro jogo um verdadeiro *must* em termos de videojogos e recheou-o com um renovado motor gráfico.

Na manhã em que chegou à nossa redacção uma versão do novíssimo Tomb Raider: The Last Revelation, com todos os níveis abertos, cedo se percebeu que Lara was back. De facto, logo se nota a aposta num jogo contido e coeso que vive da história e não da procura de artefactos.

Agora, em vez de viajar por lugares exóticos do mundo inteiro, de passear-se com novo guarda-roupa, de usar novas armas e lutar com um sem número de adversários, Lara Croft volta à grande acção,

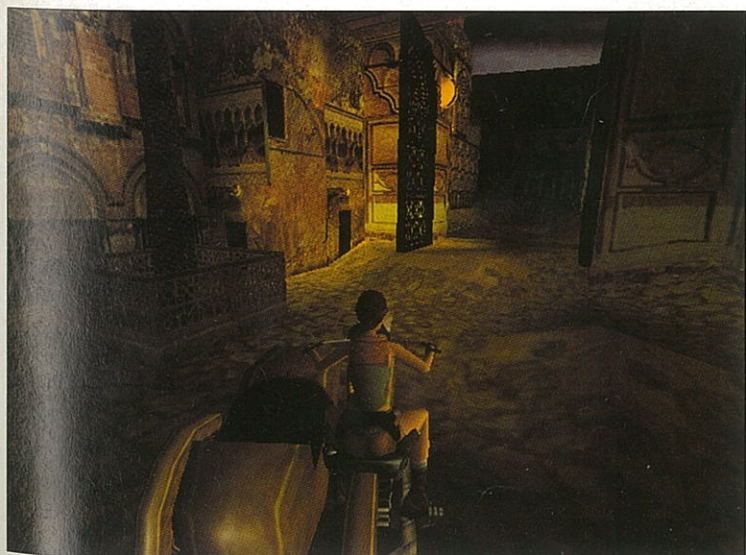
aos enigmas e, sobretudo, à narrativa de uma história consistente que nos fará acompanhá-la, ao longo de quase 40 níveis, numa aventura arqueológica nas várias cidades do Egipto histórico. Tudo começa no deserto, passando pelo Nilo e até à tumba de Semerkhet, em Karnak; depois de várias peripécias dentro do túmulo, chega a Alexandria, onde tentará sobrepor-se ao inimigo. De motu, segue para o Cairo, passa pela Cidadela e chega às Pirâmides de Gizé. Aqui vive-se uma história épica, em que a nossa heroína, após descobrir acidentalmente o túmulo do deus Set, acabou por libertar a sua ira milenar. Para evitar o cumprimento de uma profecia fatalista, Lara terá de derrotá-lo numa verdadeira corrida contra o tempo.

Logo no FMV, vemos miss Croft que deambula pelo deserto de camelo, na companhia de um guia. Não, não é nenhuma paródia ao filme *A Múmia*, embora, por vezes, tanto os cenários como o desenrolar da história nos recordem não só este como também o inevitável *Indiana Jones* (que originou um novo jogo).



Para Lara, dir-se-á uma revisão da matéria dada, embora sempre na companhia dos "argumentos" esclarecedores do seu colt; para os gamers, o gozo sincero de participar neste filme animado.

Pode parecer estranho que, numa altura em que vivemos uma autêntica blitzkrieg no domínio do *soft* e *hardware*, seria arriscado manter intacta a imagem de marca de um título como *Tomb Raider*. É verdade que os calções são os mesmos, como o são também as medidas de *top model* – embora Lara, que, às portas do ano 2000, não tenha querido deixar-se ultrapassar pela concorrência e tenha "retocado" o rosto aqui e tenha feito um *lifting* ali, com um acréscimo de polígonos. De resto, mantêm-se os saltos e acrobacias que conhecíamos, mas também algumas novidades, como o uso de cordas



(à Tarzan) e outros movimentos especiais em face de situações concretas. Um pormenor vele a pena referir: agora, quando Lara sai de um banho (forçado ou não) vemos as gotas de água que pingam do seu corpo.

Apesar de não gritar como Tarzan, os programadores de *The Last Revelation* deram-lhe uma nova voz e a possibilidade de Lara mexer os lábios, tornando-a bem mais real.

Como será de esperar, toda essa "realidade" passa por uma dinâmica gráfica em *full motion video*, como se de uma *découpage* cinematográfica se tratasse. Os efeitos de

luz e o pormenor dos cenários em 3D têm aqui uma expressão que não fazia parte dos jogos anteriores.

No entanto, permito-me pensar que a razão primeira para este "regresso às origens" poderá muito bem estar numa ideia de credibilidade, numa altura em que se prepara uma versão cinematográfica de *Tomb Raider*. Será que a perfeição cibernética teme a realidade de a actriz que a incarna?

Mas não pense o B-leitor que não existem novidades. Logo a abrir, notamos a ausência da mansão da arqueóloga, substituída por um *tutorial* em *flash back*, no ano de 1984, no Camboja, em que uma Lara adolescente de 16 anos, menos curvilínea e ainda de totós – por conseguinte, agora com 31 aninhos – aprende com o seu mentor, o afectuoso e insinuante Von Croy, a arte de bem investigar e explorar os segredos das tumbas. Anos mais tarde, isto é, na actualidade, Lara encontrá-lo-á do outro lado da barricada...



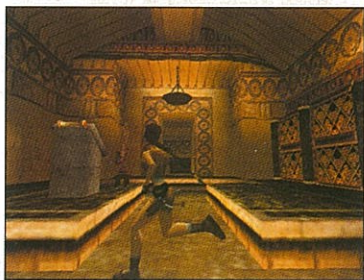
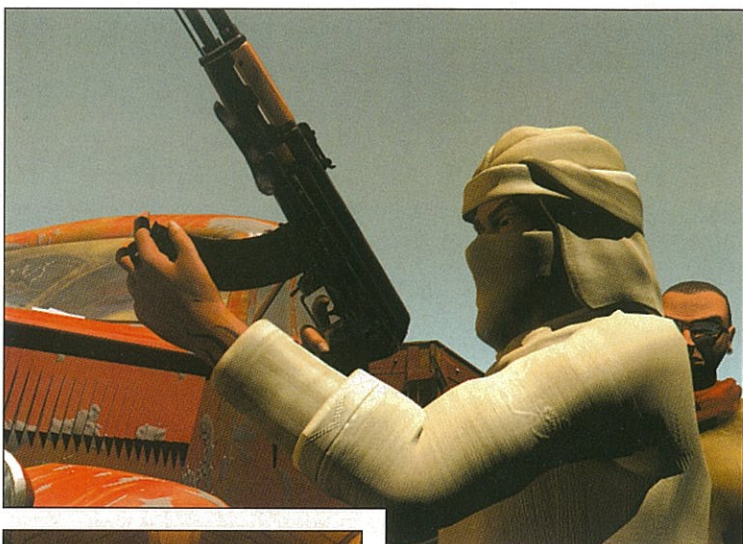
Lara Croft volta à grande acção, aos enigmas e, sobretudo, à narrativa de uma história consistente

Pela primeira vez na saga *Tomb Raider*, existe uma interacção entre mais duas personagens que influem directamente na história. Para além de Von Croy – afinal, o seu arqui-inimigo – Lara comunica também com Jean-Yves, um amigo de longa data, que com ela mantém uma relação platónica nunca concretizada (lembrem-se de Mulder e Scully?).

Diante uma jornada tão movimentada, nos bairros de Alexandria, nos túneis da Esfinge ou nos labirintos das pirâmides de Gizé, Lara serve-se das dicas (constantes do seu diário de viagem – atenção, há penalidades por um uso frequente) e orienta-se pelos mapas que vai apanhando ao longo do jogo. E porque ao longo desta aventura épica terá de enfrentar diversos inimigos – múmias, esqueletos, esfinges, estátuas com vida, crocodilos, escorpiões, escaravinhos e as armadilhas de Von Croy – a jovem vê-se forçada a repeli-los com argumentos dos seus revólveres, com uma espingarda ou metralhadora Uzi. Se a situação assim o exigir, sempre poderá lançar umas granadas... Mas a glória das suas armas é aparentemente mais frágil – trata-se de um arco e flecha que lhe permite uma pontaria bem apurada.

Ao contrário da última aventura, Lara Croft usa menos veículos. Em *The Last Revelation* eles servem apenas para ligar diferentes níveis e não fazem parte integrante da acção: assim, a aventureira arqueóloga dispõe de um jipe e de uma moto com *side car*, para além de um nível que se desenrola no topo de um comboio em movimento.





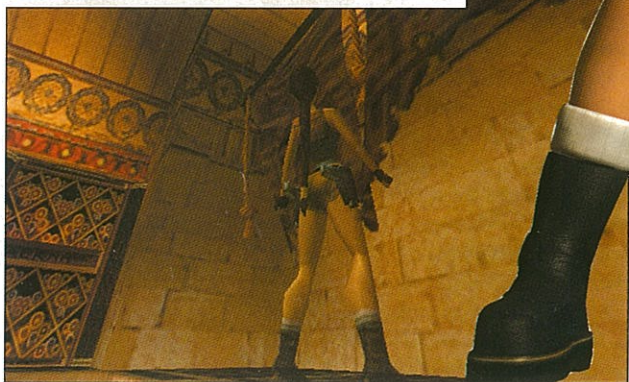
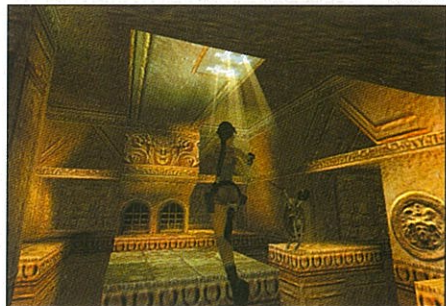
The Last Revelation é muito mais exigente em termos de raciocínio para resolver os enigmas e problemas que se deparam a Lara

Embora tratando-se de um jogo menos rico em paisagens exóticas (aqui tudo se passa no Egito), sem tantos *gadgets* como no anterior, *The Last Revelation* é muito mais exigente em termos de raciocínio para resolver os vários enigmas e problemas que

se deparam a Lara quando esta penetra nos domínios dos deuses da Antiguidade. São passagens falsas, alavancas secretas, plataformas que se levantam, peças que podem ser levantadas e paredes que podem ser deitadas abaixo com o uso de armas de fogo e não só.

Quem delirou com o primeiro *Tomb Raider* encontrará em *The Last Revelation* o maior desafio para aqueles que procuram algo mais do que jogos de acção em que a inteligência se mede pela velocidade do gatilho. Inteligente e sugestivo, esta é seguramente a aventura mais próxima do cinema interativo. Em breve o saberemos, quando dos estúdios da Paramount sair *Tomb Raider* o filme. Até lá.

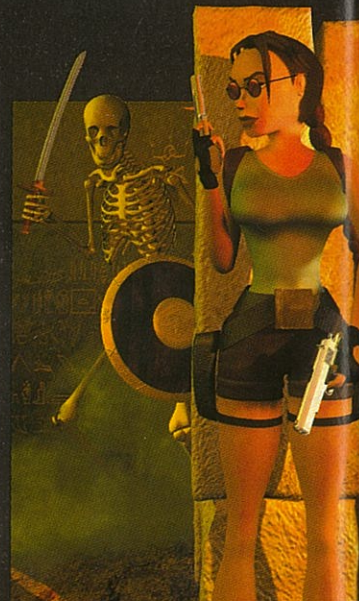
Paulo Portugal



A História

Ele é a sombra em frente do Sol, que vai trazer as pragas; a sua ira consumirá todas as terras e será infindável!

Segundo as lendas egípcias, Hórus, filho da luz, conseguiu enganar o Deus Set e prendê-lo num túmulo secreto... Cinco mil anos mais tarde, Lara Croft descobre, por acaso, o túmulo perdido durante uma viagem pelo deserto egípcio. Inadvertidamente, liberta o Deus Set, realizando assim a profecia antiga sobre o retorno dele para mergulhar a humanidade nas trevas! Correndo contra o tempo, Lara tem de voltar a prender Set e salvar o mundo do Armagedão. Sempre perseguida pelo rival Werner Von Croy, Lara atravessa o Egito, usando todas as suas habilidades para ultrapassar os puzzles mais engenhosos e as armadilhas mais infernais.



Editora: Eidos

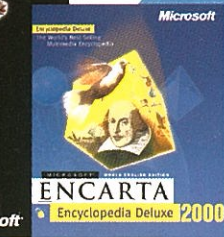
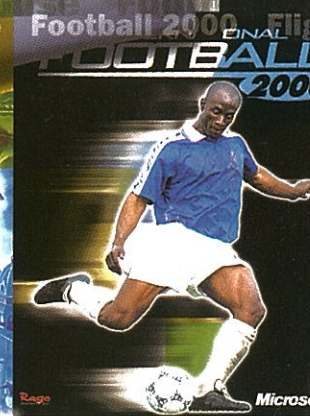
Requisitos mínimos:

Win 95/98, PII 266, 32 MB RAM, CD-ROM 4X

93%

Um jogo inteligente, que retirou o melhor das versões anteriores.

Para alguns, a falta de mais veículos, armas e outros locais.



Novidades 2000

Microsoft®

**Não nos responsabilizamos
por qualquer tentação.**

Entre no ano 2000 com a Microsoft e com as novidades de hardware e software criadas a pensar no novo milênio. Dirija-se a um revendedor Microsoft e venha conhecer os novos IntelliMouse, o Gamepad SideWinder, o Internet Keyboard, o Age of Empires II,

o International Football 2000 ou o Flight Simulator 2000, entre outros.

E não se admire se não conseguir sair da loja sem trazer consigo uma destas novidades.

Microsoft®
Até onde é que você quer ir?

Rally Championship

O Campeão do Mundo

Ao fundo ouve-se um rugido crescente; depois, nota-se uma passagem de caixa e as rotações que disparam para as 6 mil rotações; de repente, aparece-nos todo de lado numa curva.



Impressionante, belo e majestoso. É assim *Rally Championship*, o orgulho da Magnetic Fields, Europress e, em Portugal, Ecofilmes. Um verdadeiro campeão da estrada. Que o diga Pedro Matos Chaves, o campeão nacional de ralis, que – ao volante de um Thrustmaster Force GT (o campeão dos volantes) – teve oportunidade de testar o jogo e de compará-lo ao comportamento da sua potente máquina de 300 cv.

Leitores volantes (mas permanentes) da BGamer, sabemos que procuram aqui os conselhos sobre as “bombas” que valem realmente a pena; aquelas que melhor combinam a simulação automóvel

com a componente jogável e, claro, o talento de cada um. Tendo essa premissa em vista, não temos problemas em afirmar que se trata do melhor simulador automóvel da actualidade. Mas um simulador que aposta no futuro, o que é também um senão para muita gente. Concebido para uma optimização em Pentium III, está claro que esta geração irá retirar a melhor performance possível do computador a que estiver ligado, sendo que o mínimo será um PII a 266.

No entanto, aqui não serão de esperar grandes performances. Melhor será aceitar a recomendação da marca e “correr” com um

PII 450, com 128 MB RAM (no entanto, devo dizer, que o teste caseiro realizado num PII 350, a 128 MB RAM me deixou satisfeito).

Rally Championship perfila-se como o melhor simulador automóvel da actualidade

Justificado está portanto o atraso que a Europress se concedeu, para que não existissem dúvidas quanto aos seus

mais sérios concorrentes, ou seja, no seu segmento, *Colin McRae*. Bem vindos portanto à idade adulta dos simuladores automóveis.

Beneficiando de gráficos foto realistas que (aguentam resoluções até 1600x1200) recortam integralmente as paisagens e os troços do BAC (British Rally Championship) – por isso mesmo beneficiando da licença dessa prestigiada prova automobilística, patrocinada pela Mobil 1 – e de um som fantástico, sobretudo com um Sound Blaster Live!, *Rally Championship* dirige-se sobretudo àqueles jogadores que procuram a verdade da estrada, do motor e da condução. É assim





a quinta edição deste jogo que já vendeu mais de um milhão de cópias no mundo inteiro.

Servindo-se de um marketing agressivo, Rally Championship reivindica para si a *pole position* em todos os sectores que afectam e determinam um jogo virtual. É precisamente ao testar esses *features* – sempre comparativas às características do jogo da Codemasters – que poderemos chegar (ou não) à conclusão de que se trata do melhor simulador. Neste plano, não temos dúvidas, já que tanto as máquinas se comportam como na realidade, as provas (ao todo 36 etapas do BAC) são puros decalques e as avarias ou desgastes nada têm a ver com *Arcades*. Mas mais longas, teremos de nos preparar para conduzir durante longos minutos, sempre atentos ao mapa que nos vai indicando o caminho e sempre isentos de erros.

É claro que um jogo deste calibre exige um acessório (hoje em dia obrigatório para quem encara com alguma seriedade a condução caseira). E dos disponíveis, ainda não foi

Escolhendo entre os seis pontos de vista disponíveis, o realismo dos efeitos especiais está presente

inventado um sucessor que superasse o modelo da Thrustmaster com *force feedback*. E que delírio é, senhores, testar as várias máquinas que nos apresentam. Ao todo, são mais de duas dezenas. Desde o Peugeot (106 e 206), Citroen Saxo, VW Golf GTi, ao Ford Puma ou Escort, passando pelo Renault Mégane, Seat Cordoba ou Toyota Corolla, modulados com 1500 triângulos (ao contrários dos cerca de 250 de Colin McRae).

Escolhendo entre os seis pontos de vista disponíveis, com excelentes perspectivas do interior do carro, o realismo dos efeitos especiais está presente. O mesmo se diga quando não conseguimos evitar um embate que nos desfaz parcialmente a viatura ou quando o rigor das condições climáticas: vento, chuva, neve, sol, etc.

Ao longo de mais de 700 kms de provas, previamente fotografadas e gravadas em vídeo, seguimos viagem, sempre seguros de conduzirmos o melhor simulador. Só é pena, parafraseando Pedro Matos Chaves, o jogo não possuir os troços do rali de Portugal, porque assim ia treinando em casa.

Paulo Portugal



CONDUZIR EM PORTUGUÊS

Não só o campeão nacional de ralis, Pedro Matos Chaves, dá a "chancela" a Rally Championship como também a versão do jogo editada no nosso país é totalmente em língua portuguesa. Para além de termos todos os menus na língua de Pedro Matos Chaves, podemos seguir as instruções de condução em português. Excelente, não é? Depois de duas voltas "a bordo" do Toyota de Matos Chaves, na pista de kart de Baltar, ficámos com a ideia mais próxima da simulação (quase) real que nos deu o jogo. Já agora, querem saber pormenores a propósito do bólido do campeão? Trata-se de uma máquina que debita 300 cv e que custa a simpática quantia de 83 mil contos (para aí dois Ferraris...). Em termos de consumo, gasta cerca de 80 litros aos 100 km. Se tivermos em consideração que cada litro custa quase dois contos, ficamos com a sensação da *real thing*. Certo? Certo.

Editora: Europress
Requisitos mínimos:
Win 95/98, PII 266, 32 MB RAM, AGP 3D,
4x CD-ROM

95% + Quase tudo. O prazer automóvel virtual e não só passa por aqui
- Quase nada. Um jogo que "obrigará" muita gente a fazer um upgrade ao seu PC



FIFA 2000
THE ALBUM



Distribuído por **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE**, Edifício Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid

Software © 1999 Electronic Arts. EA SPORTS, o logotipo EA SPORTS, e Electronic Arts são marcas ou marcas registradas da Electronic Arts nos Estados Unidos e/ou outros países. Todos os direitos reservados. Produto Licenciado e Oficial FIFA. (c)1977 FIFA TM. Fabricado sob licença pela Electronic Arts. Todas as outras marcas e nomes registrados são propriedade dos respectivos detentores. PlayStation e  são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Todos os direitos reservados.



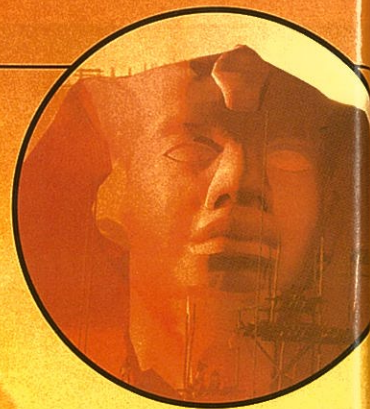
QUERO TRESPASSAR-AS-REDES-COM-REMATES
FULMINANTES-CORTANTES-EXPLOSIVOS **QUERO**
FINTAR-TUDO-E-TODOS-ATÉ-DEIXAR-O-RELVADO-EM-BRASA
QUERO-VIBRAR-COM-UM-DESAFIO-TOTAL **QUERO**-FIFA



it's in the game.™

Pharaoh

A Tutankamon o que era de Caesar



Ou coisa que o valha, que é como quem diz – aos Egípcios o que era de Caesar III, com o devido guarda-roupa, a necessária arquitectura e mais ou menos assim.

A única certeza a termos em conta tem a ver com o velho chavão "ama-me ou odeia-me".

E Caesar, sabem-no os incondicionais, é um caso de paixão desde o original.

Foram horas, dias, semanas, uma odisseia que se repetiu com o II e prosseguiu com o III, pesem os "bugs", a prepotência da programação em admitir objectivos cumpridos, dando-nos os devidos bónus nos índices de evolução do jogo.

Tudo isso e os enganos ou as faltas de reconhecimento do mercado que já lá estava, da escola que, entretanto, tínhamos construído após derrubar um par de palhoças que teimavam em não crescer, sem entendermos bem porquê.

Em *Pharaoh*, à primeira vista, parece que nada mudou.

Aliás, este "caso de paixão" pouco mudou face ao seu correlativo antecessor, independentemente dos cenários novos, das roupagens devidas, dos encantos do Nilo e seus crocodilos, das cheias e de mais uns quantos efeitos especiais e/ou pormenores gráficos indispensáveis para o bom cumprimento de um dos mais apaixonantes e viciantes jogos de estratégia até hoje realizados.

O que nos encanta é vermos tudo a crescer, frente aos nossos olhos. O que mais nos irrita é o facto de, por dá cá aquela palha, tudo começar a decrescer. E é, tão só, este caso de paixão que nos leva a considerá-lo um caso ímpar, "uma chinela à medida deste pé cansado", um brinquedo digno de gente adulta.

Eis, pois, a justificação para a nota final pois, não fora isso, levava 80% e ponto final.

Porque *Pharaoh* é, por uma pena, eliminados uns quantos defeitos notórios, "bugs" flagrantes e essas coisas, um *Caesar III* vestido à moda do Egito, com casas egípcias, deuses e templos egípcios, monumentos e locais de divertimento egípcios, aos quais, habilmente, para disfarçar, os criativos acrescentaram uns pozinhos de...

Depois, as Muralhas, Torres e Portões em nada mudaram, os Fortes são os mesmos, as Academias Militares idem, a Caserna (agora só podemos construir uma) aspas. E lá estão os assim chamados Arquitectos, embora os Bombeiros, agora, tenham direito a quartel próprio, deixando de se conviver, a meias, com os Polícias, que se mantêm na respectiva esquadra.

As táticas de combate também pouco mudaram. Porque digamos, foram rearranjadas para que o menu de instruções não se parecesse, tão frontalmente, com o do último *Caesar*.

O que, em abono da verdade, se passa com as restantes janelas de informação, nada mais do que fotocópias pinceladas doutras cores com mais ou menos um risco aqui e além.

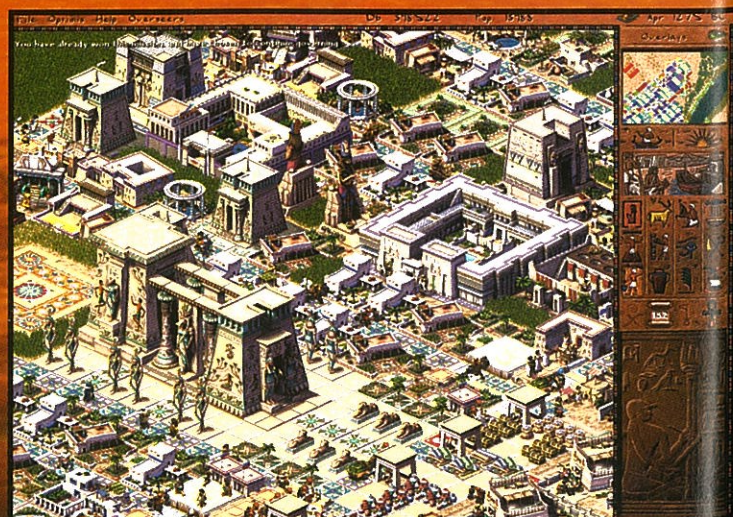
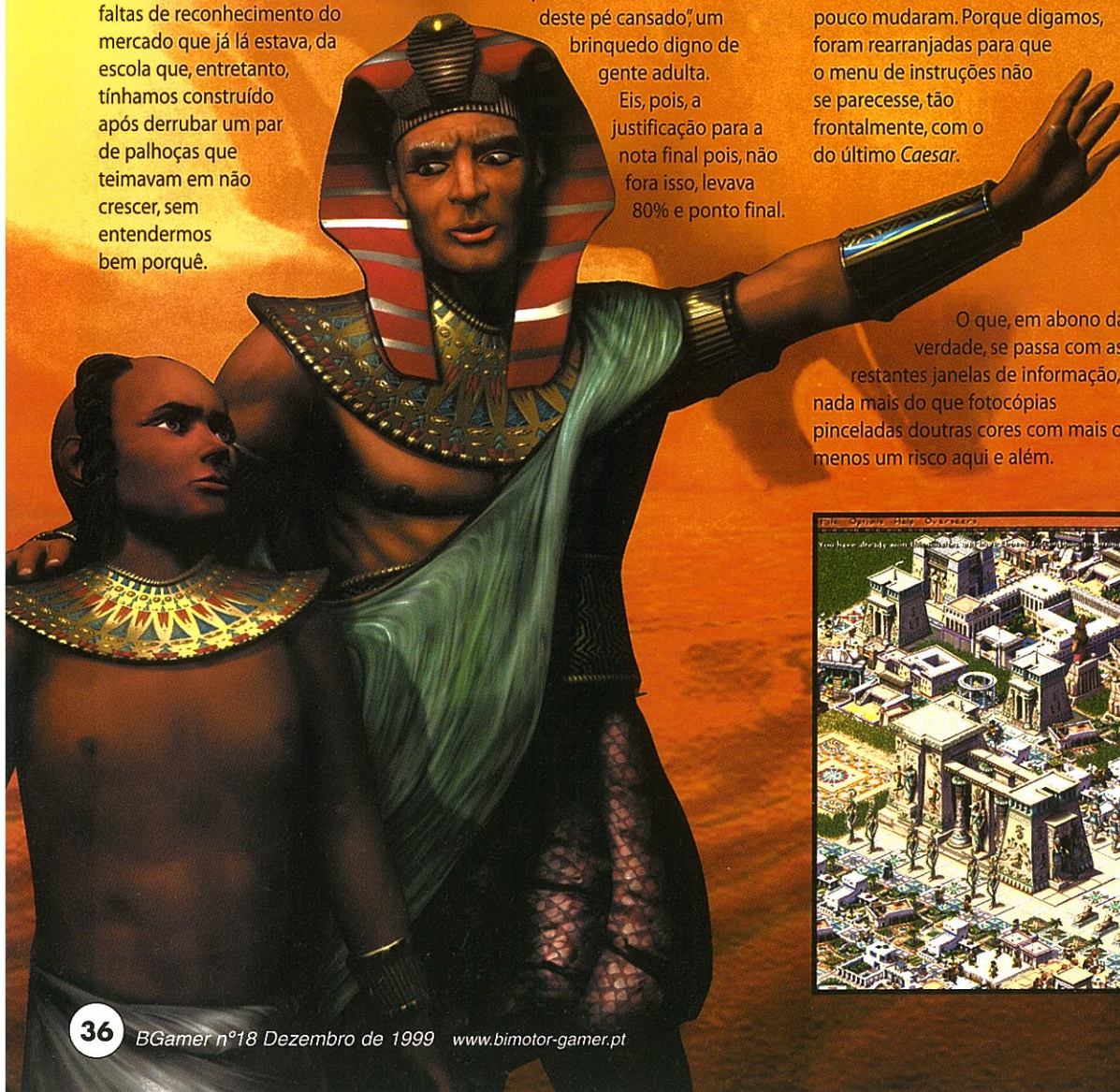
Mas pronto, o conceito, a jogabilidade, o indescritível prazer de jogá-lo, estão patentes, são demasiado fortes para que resistamos ao vício. Quer isto dizer sete horas noite dentro no primeiro impacto, cinco no dia seguinte, "abstinência" ao terceiro dia por afazeres inadiáveis, "e o fim de semana que nunca mais vem..."

Agora podemos construir barcos, em estaleiro próprio, destinados a levar os nossos exércitos em expedições

Falemos, agora, do que foi acrescentado a *Pharaoh*.

Começemos pela componente de informação histórica, bem metida, fruto de pesquisa rigorosa, de recurso a especialistas (autores dos textos). Donde, desta feita há uma forte manifestação cultural que é gira, oportuna e louvável.

Segue-se a gracinha das cheias do Nilo, bem imaginadas, com a água a crescer, a inundar as margens das plantações para, somente meses depois (do idêntico calendário, esse), regressarem ao leito natural, permitindo aos lavradores voltar ao amanho da terra.



Continuando, há a chatice do entretenimento, com índice de exigência muito alto mas, em compensação, com uma série nova de edificações, cada qual de sua traça, algumas das quais exigem "requintes" de arruamento antes de se permitirem ser instaladas.

Adiante; as rotas comerciais – abertas à velha maneira – funcionam bem melhor, garantem transacções efectivas, rentáveis se bem administradas, tarefa a executar na respectiva janela (velha mas nova), com opções acrescidas visando a bom desenrolar do negócio.

Voltemos à tropa fandanga a fim de revelar uma invenção: agora podemos (e devemos) construir barcos, em estaleiro próprio, destinados a levar os nossos exércitos em expedições sabe-se lá para onde, quer para combater um inimigo de circunstância algures no caminho quer para – glória expansionista, imperialista, reaccionária – invadirmos uma pacata terrinha e conquistarmos-lhe as riquezas e as gentes.

Existem, entretanto, situações e operações de pormenor que mais vale omitir, a fim de respeitarmos o direito à surpresa dos amantes (salvo seja) de César.

Contudo, torna-se justo avisar o seguinte:

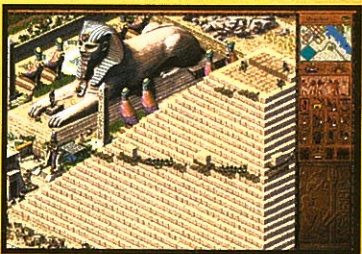
– Tenha-se em conta a dualidade de *Pharaoh*. Explicando, joga-se de duas formas distintas, embora confluentes: à boa moda de *Caesar* (modo Custom, fazendo carreira desde o mero funcionário público superior, a quem é



dada a missão de administrar uma pré-determinada cidade); ou no modo Dinastia.

O conceito, a jogabilidade, o indescritível prazer de jogá-lo, são demasiado fortes para que resistamos ao vício

Nesta nova derivação, já somos o Faraó, cabendo-nos a árdua tarefa de traçar a brilhante História da nossa Dinastia. Aqui, até nos cabe o direito de morrer, merecendo pompas fúnebres de início em mastaba mas, depois, numa gigantesca pirâmide, sucedendo-nos o filho Tuth I (por exemplo), a quem sucederá o neto Tuth II e assim sucessivamente.



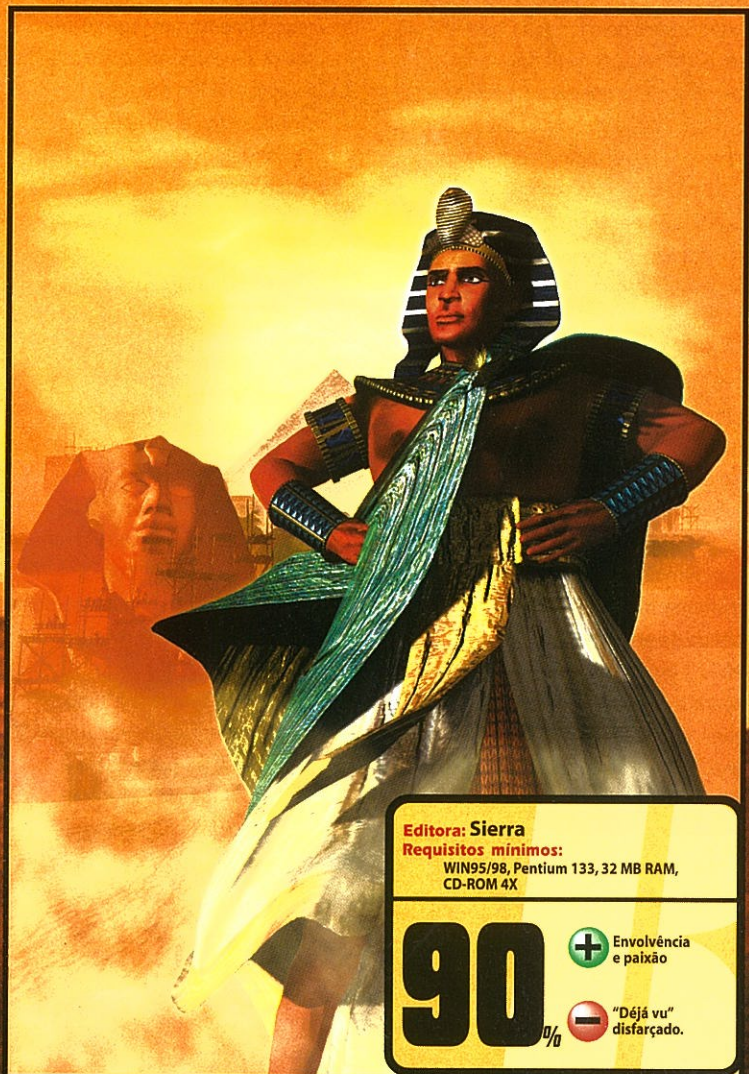
É giro e, estamos em crer, 18 horas de jogo que temos em ambas as vertentes, mais fácil ou, pelo menos, mais dócil do que em *Caesar* onde, decerto, o especialista em *Caesar* se sentirá à vontade, mas o iniciado um tanto confuso, perdendo longo tempo a descobrir como é que as coisas funcionam.

Todavia, partindo do princípio segundo o qual esses também têm direito à vida – e ao vício – e que os

jogos não têm de começar por ser uma estopada até se apreenderem, eis um bem concebido Tutorial a ensinar tudo, explicadinho até ao pormenor, ao ponto de quase não podermos ensaiar um movimento sem que salte uma janela informativa a dizer como é.

Vai longa a prosa e *Pharaoh* aguarda-nos.

Ilídio Alves



Editora: Sierra

Requisitos mínimos:

WIN95/98, Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 4X

90%

+ Envolvência e paixão

- "Déjà vu" disfarçado.

Unreal Tournament

Todos à ganância

Quer isto dizer que Tournament, como está implícito, se destina a multi-jogadores, dispostos a digladiar-se até à exaustão, sem piedade nem remorsos, numa de mata e insiste.

Mesmo que só para viciados irrecuperáveis, temos de insistir num conselho velho, o bastante defendido noutras prosas: *Unreal*, para além de muito bom, torna-se melhor ainda por constituir poderoso "valium", ideal para combater o stress do quotidiano. Use-se moderadamente e recomende-se. Claro que a solo vibramos. Porém, o ideal é partir para o torneio propriamente dito, justificando o trabalho que os responsáveis pelo jogo (da Epic), tiveram em bolar aqueles contadores todos, instrumentos implacáveis à satisfação ou humilhação do nosso ego, que nos indicam armas, número de munições disponíveis, mortos por minuto e outras delícias tão próprias de um "shoot'em up" de eleição.

Afinal, um arrogante modo de, puxados a bríos, nos compararmos com uns quantos ciber-adversários por esse mundo fora, mostrando-lhes que O Grande Guerreiro Luso é – e há-de ser, sempre – o maior.

Do interface nada a apontar, excepto o sublinhado de que está, porventura, melhor do que nunca.

Também nos gráficos se denota certa melhoria, mais brilho, um reforço na pitada de emoção/movimento, nos efeitos especiais, nomeadamente no aparato da acção, do poder de fogo, da capacidade de destruir o inimigo, reduzindo-o à sua condição mais simples: a morte.



Unreal Tournament não é, exactamente, um jogo só, mas uma boa dúzia deles

Entretanto, mergulhemos no jogo, estudemos-lhe as opções, testemos-lhe as potencialidades. E, surpresa talvez, constatemos que *Unreal Tournament* não é, exactamente, um jogo só, mas uma boa dúzia deles. Até neste aspecto ele cresce, ganhando pontos, desmultiplicando-se em situações novas, a fim de nos cansar menos, evitando a monotonia e, antes, crescendo num manancial de coisas novas a explorar, ganhando inclusive um certo cariz de campanha militar, com as inerentes manobras de estratégia – passe a palavra, que desta só tem o estudo de ângulos e trajectórias melhor adequadas à direcção em que se aponta a arma, ao vector pelo qual seguem as balas. Deathmatch – eis o que está a dar, melhor decorrendo em modo multi-jogadores, naturalmente, com a adrenalina acorrendo a rodos tanto em Capture the Flag como em Assault ou em Domination. Como o solitário também é "filho de gente", convidemos o iniciado a envolver-se com o Novice Mode e o viciado (p'ra rimar) a fazer face ao Hardcore. Os especialistas renomados – esses, que querem sempre mais – recorrerão às restantes opções de jogo a fim de diversificar, podendo mesmo "apoderar-se" (é o termo), do controlo absoluto do universo "deathmatch", imprimindo-lhe o ritmo e a velocidade desejadas.

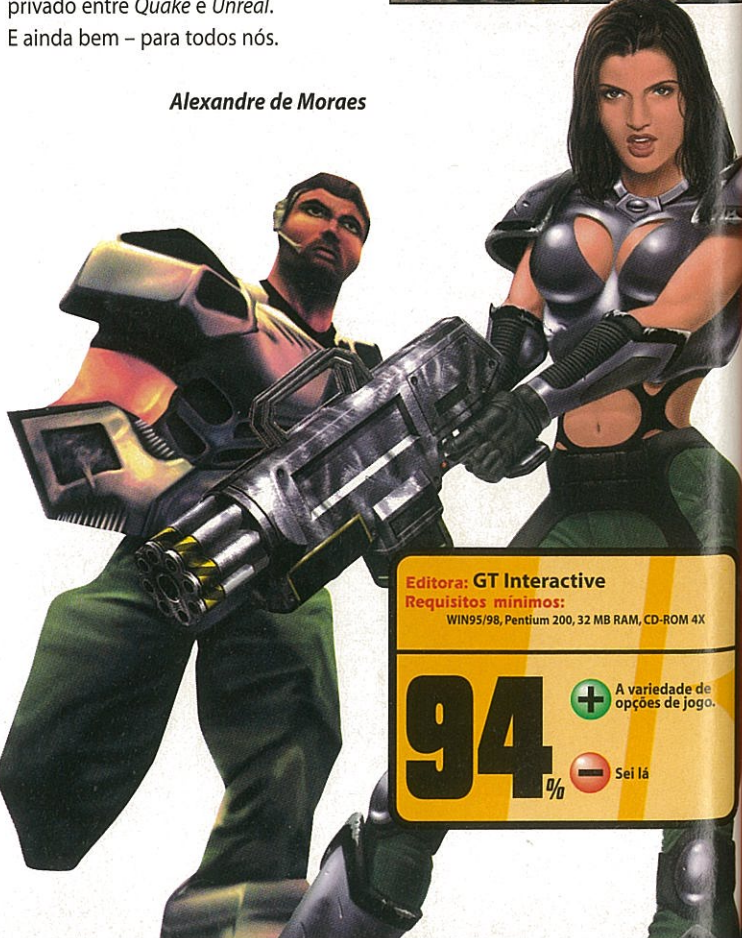
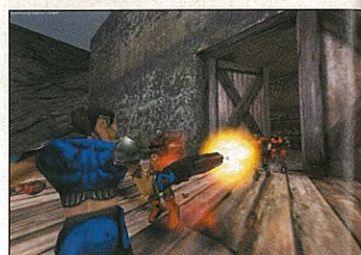


Óbvio que existem novas armas, como o Translocator (o tele-transportador de serviço), o Redeemer (um lança foguetes do caneco), o Pulse Blaster (semelhante ao Hyperblaster do *Quake II*), e o esmagador Impact Hammer (um martelo hidráulico que só visto). Cá na Redacção, estamos ansiosos de ter pronta a revista para organizar um Torneio.

A grande luta, contudo, parece estar a ser travada entre a id Software e a Epic MegaGames, ou seja, num *Tournament* privado entre *Quake* e *Unreal*.

E ainda bem – para todos nós.

Alexandre de Moraes



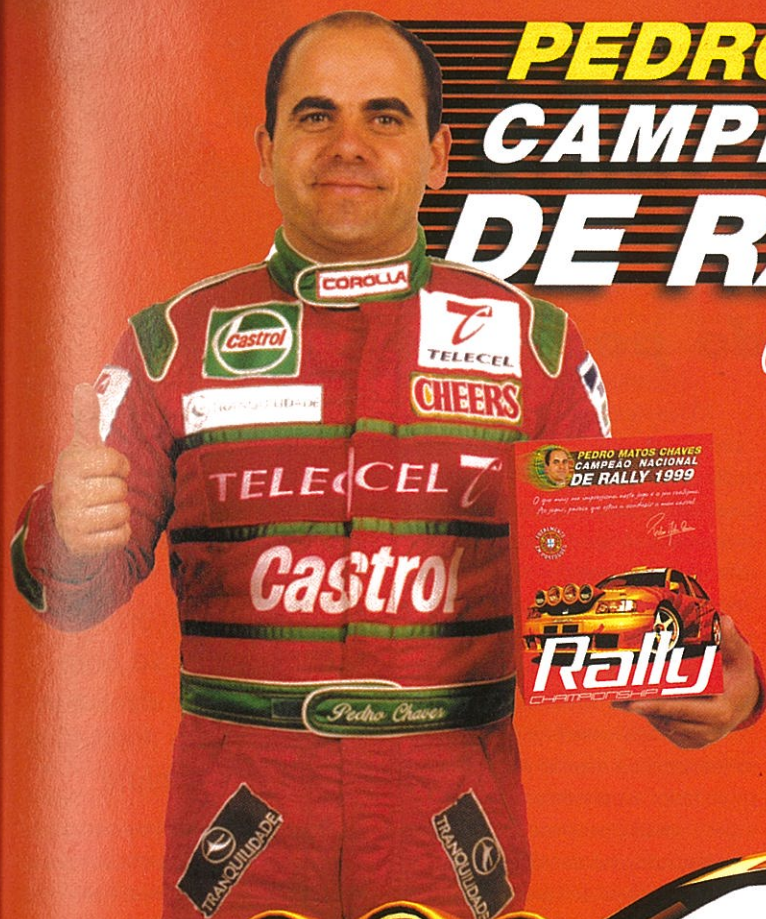
Editora: GT Interactive
Requisitos mínimos:
WIN95/98, Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4X

94%

+ A variedade de opções de jogo.

- Sei lá

PEDRO MATOS CHAVES CAMPEÃO NACIONAL DE RALLY 1999



*O que mais me impressiona
neste jogo é o seu realismo.
Ao jogar, parece que estou
a conduzir o meu carro!*

Pedro Matos Chaves



RALLY CHAMPIONSHIP

"Os seus gráficos revolucionários e o seu realismo, que até agora pensávamos só ser possíveis daqui a alguns anos, dão-nos garantias de estar na presença de um autêntico fora de série."

Micromania

"Tudo o que poderemos desejar de um jogo de rali está em Rally Championship."

PC Format

"A palavra de ordem deste jogo parece ser o realismo. (...) O rigor fotográfico foi aplicado exaustivamente."

"O quinto jogo da série Rally Championship (...) promete destronar toda a concorrência."

Bgamer

"Este não irá ser apenas o melhor jogo de rally de sempre, mas provavelmente o melhor simulador de carros de sempre."

Edge

ACTUALIZE

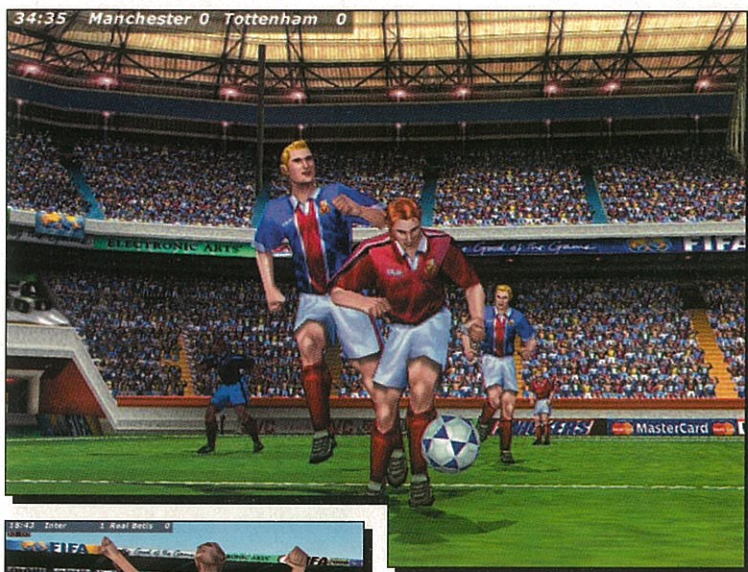


© 1999 Actualize Ltd. Magnetic Field (Software Design Ltd.)

ECOGAMES

Fifa 2000

Aí está o regresso do todo poderoso FIFA



Everdade, mais um ano que passa mais um FIFA que chega. A EA Sports mantém a tradição e, como é habitual nesta altura do ano, deixa-nos devastados com a superioridade do seu título de futebol. Pois é, as noites em claro em que o joypad não descola da nossa mão já começaram. FIFA 2000 chegou e nada será como dantes.

A redacção foi novamente atingida pelo síndrome de alergia ao trabalho. Quem entra aqui fica simplesmente boquiaberto com aquilo que vê. Pode chover, nevar ou acontecer qualquer catástrofe natural que uma coisa é certa: ninguém tira os olhos de FIFA 2000. Os torneios sucedem-se e os "picanços" são cada vez mais acessos. Bem, quem não gosta muito disto é o

"big boss" que já avisou estes vossos escribas para parar com esta autêntica greve ao trabalho. Mas isto não é por acaso que acontece. O único culpado de toda esta situação é a versão final de FIFA 2000 que um dia destes teve a sorte ou o azar (dependendo do ponto de vista) de aterrar por aqui. A vida na redacção nunca mais foi a mesma.

Acabemos com as histórias que se passam por aqui e avancemos de imediato para o que me traz aqui hoje, ou seja, a crítica de FIFA 2000.

Com a saída do Microsoft International Football 2000 a saga FIFA tinha que se aplicar muito bem se queria continuar a liderar de forma clara o mundo das simulações do desporto rei. O título do "Tio Bill" tinha surpreendido meio mundo pela sua qualidade e a EA não

podia deixar que os seus créditos se gorassem de uma hora para a outra. Foi então que a EA Sports atacou a defensiva da Microsoft e marcou gol. Definitivamente, o FIFA continua a ser o supra sumo dos jogos de futebol.

Apesar de toda esta situação, não podemos dizer que ficámos gostosos a 100% com este novo FIFA. Os melhoramentos não são assim tantos como todos esperávamos e num aspecto existiu mesmo um retrocesso em relação ao ano transacto. Muitos já devem ter adivinhado o aspecto que estou a querer referir, isto é, o desaparecimento de todas as equipas nacionais e respectivas competições. É isso mesmo, o país que recentemente ganhou a distinção de país anfitrião do Euro 2004 foi esquecido do melhor simulador de futebol realizado até hoje. A presença lusitana limita-se apenas à presença do menino querido do Sporting e actualmente ao serviço do Barcelona na capa do jogo que vai ser comercializado no nosso país. Simão Sabrosa é assim a única presença nacional. A explicação deve-se ao facto de a EA não possuir os direitos tanto

dos jogadores e equipas como das competições da Liga Portuguesa de Futebol. O mesmo se aplica à Selecção Nacional.

Os comentários continuam ao bom estilo inglês de Gary Lineker, John Motson e Chris Waddle

Claro que aparte este (importante) aspecto FIFA 2000 está perto do topo da escala. Começando pelas Ligas, o número existente ascende às 16. Alemanha, Brasil, Bélgica, Dinamarca, Escócia, Espanha, França, Grécia, Holanda, (pausa para ganhar fôlego), Inglaterra, Israel, Itália, Noruega, Suécia, Turquia e, pela primeira vez, a Liga Norte-Americana. O "soccer" como é conhecido lá nos "States" vai finalmente ter uma simulação para que os fãs deste competitivo campeonato possam começar o "vício". Além de todos os clubes destes campeonatos existe a



possibilidade de aceder a um conjunto de selecções, equipas de um grupo intitulado Resto do Mundo e ainda a um lote de 40 clubes e selecções que, por diversas razões, alcançaram a glória no passado. É possível assim trazer de volta grandes equipas com a do AC Milan de 88/90, Liverpool 78/84 ou a poderosa Inglaterra de 66.

No que diz respeito ao grafismo de jogo vislumbram-se alguns melhoramentos em relação ao ano transacto mas nada do outro mundo. Notam-se alguns retoques principalmente no que diz respeito à concessão do público que assiste a cada partida e em certos pormenores dos estádios e dos jogadores.

A jogabilidade continua ao melhor nível.

As fintas, os "sprints", as "sarrafadas", os remates etc., continuam excelentemente bem representados e mais parece que foram retirados "in loco" de uma partida a sério. Para isto muito contribui a "cobaia" que a EA escolheu para a captura de

movimentos, ou seja, a estrela da selecção inglesa e dos "Spurs" Sol Campbell.

Em termos sonoros, e depois do sucesso de Fatboy Slim, é a vez de outro grande nome da música ajudar a saga FIFA a chegar ao êxito. Desta vez a escolha caiu sobre o ex. Take That, Sir Robbie Williams e o resultado é perfeito. Quanto aos restantes SFX pode dizer-se que continuam ao mais alto nível.

Naturalmente, os comentários continuam ao bom estilo inglês de Gary Lineker, John Motson e Chris Waddle. O leque de comentários está agora mais alargado e, acima de tudo, mais coincidente com as peripécias que decorrem na partida.

Para terminar, resta-me dizer que acima de tudo fiquei (e acho que todos ficámos) desiludido com o desaparecimento das equipas portuguesas. Quanto ao resto, pode dizer-se que continua ao bom estilo da saga, isto apesar da esperança de que houvessem mais melhoramentos do



que os que existem. Mesmo assim uma coisa é certa: FIFA 2000 é o melhor simulador de futebol até hoje realizado.

Bruno Mendonça

Na Apresentação com Simão Sabrosa



Decorreu no passado dia 8 de Novembro a apresentação oficial de FIFA 2000 à imprensa nacional e, como não poderia deixar de ser, a BGamer esteve lá. A principal atracção deste evento foi sem dúvida alguma a presença do craque do Barcelona que este ano dá "a cara" à capa do jogo: Simão Sabrosa. A primeira parte da apresentação resumiu-se a um debitar das características e das principais inovações do jogo em relação à versão de 99, para que depois pudéssemos ver as capacidades de Simão agarrado a um "joypad". Jogando contra o nosso craque esteve o gestor de produto da EA, Jorge Domingos que, apesar de na primeira parte ter marcado 5 golos sem resposta, não deixou de apanhar um grande susto quando, na segunda metade do encontro, Simão se aplicou a fundo e recuperou da desvantagem, isto apesar de não ter conseguido fugir à derrota por 6 bolas a 5. Apesar da derrota, Simão Sabrosa manteve a boa disposição como é habitual nele e não se negou a prestar algumas declarações onde salientou a honra que tem em estar associado ao jogo FIFA 2000 e afirmou que ser a capa do melhor jogo de futebol é de certa forma poder estar mais perto da juventude portuguesa, agora que o seu nome não é tão falado a nível interno. Depois de tudo isto, seguiu-se uma pequena confraternização entre os presentes e uma sessão de autógrafos por parte do craque do Barça. Claro que houve ainda tempo para os habituais "comes e bebes". Uma manhã muito bem passada.

Bruno Mendonça



Editora: EA Sports

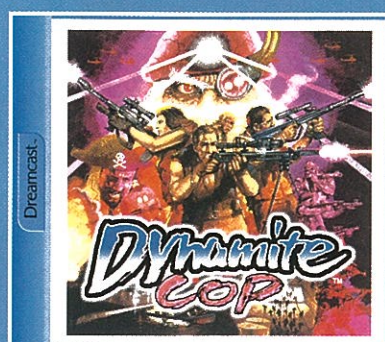
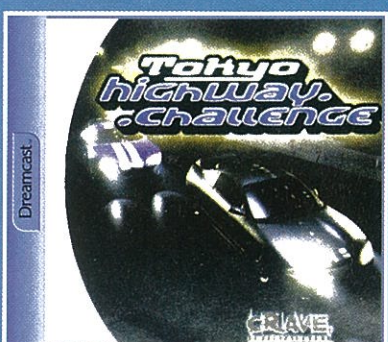
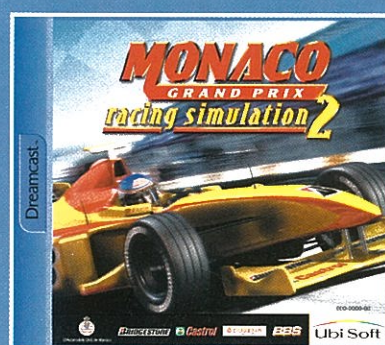
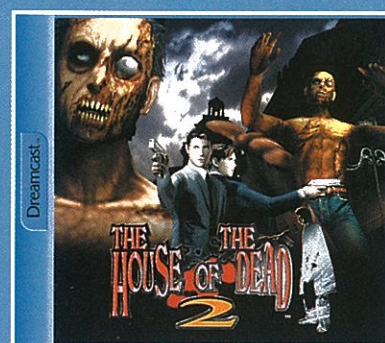
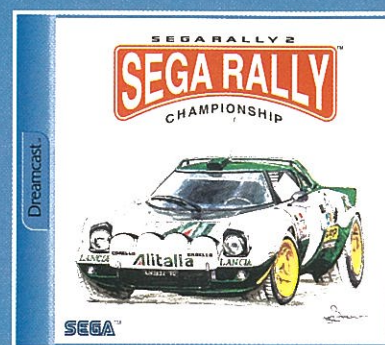
Requisitos mínimos:

WIN95/98, Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, SVGA 2MB

93%

+ a jogabilidade intensa e realista e tudo o resto a que a saga nos tem habituado

- de longe a falta da nossa Liga e a pouca diferença em relação à versão de 99



Chegou a nova e revolucionária consola de videojogos da SEGA! Com os seus 128 bit, a Dreamcast dá lugar a uma nova geração de jogos com uma qualidade gráfica e inovações insuperáveis por qualquer outro sistema actual de videojogos. Cerca de 110 jogos, cobrindo todos os géneros, vão sair até ao fim do ano e mais de 110 estão já confirmados para o ano 2000. Haverá tempo para dormir?... Além de oferecer os jogos mais avançados e as sensações mais realistas, a Dreamcast, com o seu modo integrado, vai oferecer-te já no ano 2000 o acesso gratuito à internet, com e-mail, navegação na Web e jogos on-line.



Dreamcast™

Up to 6 billion players

www.dreamcast-europe.com



player 1



player 2



player 3



player 4

vai ser uma noite muito longa.

Rainbow Six Rogue Spear

Tangos de todo o mundo, cuidai-vos!



Vamos lá ver uma coisa. É verdade que, enquanto a imaginação dos programadores ou as orientações dos produtores estiverem mais concentradas em rentabilizar títulos de sucesso do que gastar tempo, dinheiro e criatividade em jogos novos, teremos de sujeitar-nos ao reciclar de títulos que, por uma razão ou outra, caíram no gongo dos gamers de todo o mundo.

Também é válida a ideia de que mais vale uma renovação na continuidade (se bem que sem o significado político) do que alimentar este mercado (cada vez mais pujante) com títulos de qualidade duvidosa. Até porque há sequelas... e sequelas. Deixemo-nos então ficar com *Rainbow Six Rogue Spear*, um dos jogos da década no seu género.

Tom Clancy escreveu o livro e a *Red Storm Entertainment* (que o próprio Clancy dirige) adaptou-o para um jogo de forças especiais que lutam

melhorado e muito mais inteligente. Assim haja uma máquina poderosa para "rebocar" todo o seu peso. Mas o que é bom sempre se pagou caro. Essa é a característica dos jogos consistentes e fiáveis.

Quem já conhece o anterior *Rainbow Six* poderá verificar que tudo (ou quase) que tem a ver com o *interface* se mantém intacto; quem agora está disponível para reviver uma das mais fabulosas sensações de suspense bélico rapidamente se ambienta e informa. Neste caso, o argumento desta série de grande orçamento (a comparação audiovisual só lhe fica bem) coloca-nos no ano 2001, numa altura em que o mundo está a saque pela acção de várias organizações terroristas radicais, que efectuam diversos braços de ferro com os governos. São os Balcãs que estão a ferro e fogo, é o Médio Oriente que continua um ninho de terroristas.

O realismo das situações combina de forma perfeita com a dinâmica própria de um excelente jogo em ambiente 3D

contra o terrorismo organizado. Em 1998, *Rainbow Six* foi um dos melhores no seu segmento; depois, veio o *add on* acrescentando novos cenários que nos fizeram chorar por mais. Veio ainda a concorrência com *Delta Force*, *Spec Ops*, *Hidden & Dangerous* e *Swat 3*. Agora temos *Rainbow Six - Rogue Spear*, o mesmo jogo, devidamente

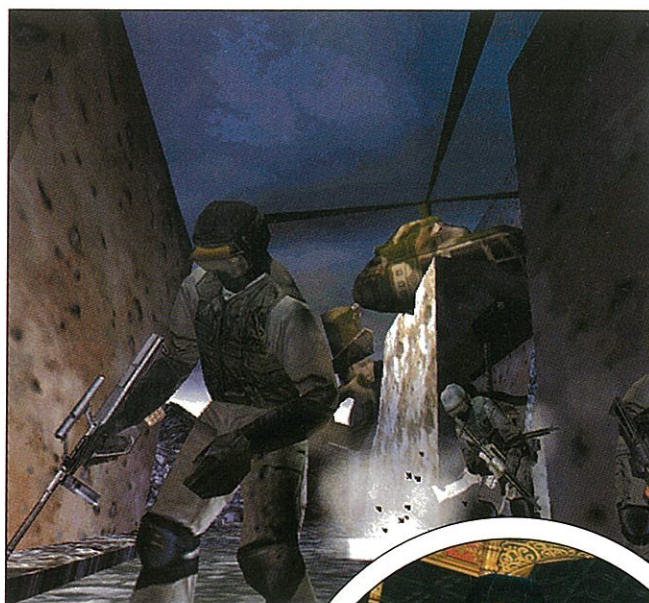
São os grupos armados radicais que semeiam o terror nos locais mais inesperados. O Metropolitan Museum of Art de Nova Iorque, petroleiros, aviões, aldeias são cenários de guerra de nervos e coragem, ao longo de 18 espinhosas missões. É aí que o sacrifício de brigadas, como a R6, tenta evitar o pior. E aí, caros leitores, que o realismo das situações combina de forma perfeita com a dinâmica própria de um excelente jogo em ambiente 3D. Ou seja, não é excessivamente difícil, nem se põe de parte. Só se descansa quando se acaba. O que não é pouco, *believe me*.

Em todo o caso, sabemos-lo bem, é natural que o jogador ao comprar este jogo queira saltar logo para a acção e tentar matar quantos "tangos" (o nome dado aos alvos a abater) conseguir. Mas, tratando-se de uma simulação de operações especiais em que está em jogo a vida de reféns, aconselha-se a dar uma vista de olhos no manual (por sinal, muito bem elaborado e de fácil leitura) e começar por seguir o *walk through* da primeira missão no museu em Nova Iorque. Um mapa de teclas ajuda também a controlar os vários comandos da missão. Já em plena acção, podemos dar comandos directos e estratégicos aos vários grupos para que a operação seja exercida em conjunto. Uma outra novidade reside no facto de podermos rever o "filme" por onde erramos.

O cuidado gráfico empregue no jogo é excelente e foi melhorado a um ponto muito próximo da realidade

É nesses cenários que entram em campo as brigadas com os nossos já conhecidos agentes, como o espanhol Santiago Arnavisca, o americano Ding Chavez e muitos outros que continuam a arriscar a vida em missões quase impossíveis. Antes de começar – e como já acontecia nas edições anteriores – são-nos dadas todas as coordenadas e explicitados os objectivos pelo (também conhecido) senhor John Clark. Escolhido o *kit* de armamento adequado, resta-nos planificar a acção através dos pontos assinalados no mapa.

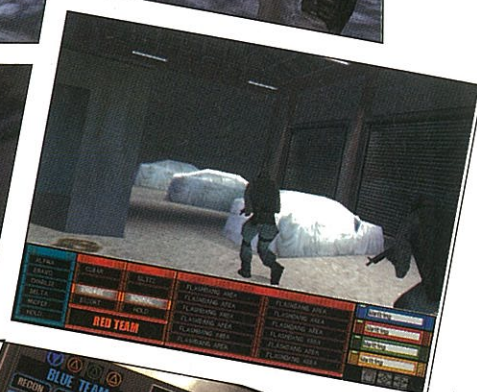
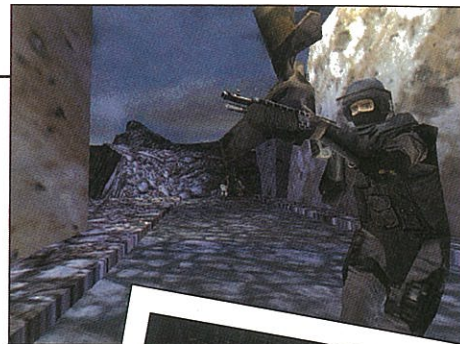
No entanto, quando se joga no modo mais difícil, a IA dos tangos é muito aguçada, fazendo-os responder à mínima suspeita. O grau de dificuldade aumenta ainda mais quando



abandonamos o modo *auto targeting*, obrigando-nos a um grau de resposta muito mais rápido. São estas algumas das características que tornam *Rogue Spear* durável para além de uma utilização completa.

Para que o tempo do jogador seja maximizado em eficácia (mesmo àqueles que já conhecem as versões anteriores), aconselha-se uma passagem rápida por um campo de treino. Mas o menu de jogo tem mais opções que completam a variante *single player*: por exemplo, o modo "lone wolf", em que actuamos a solo na missão, ou ainda o modo "terrorist hunt", sem reféns, mais na linha de um vulgar *shoot'em up*. Como esta versão inclui novas armas – com destaque para as de longo alcance, para *snipers* – temos por vezes de organizar planos perfeitos, e simultâneos através de *go codes*, para eliminar mais que um tango ao mesmo tempo. Esta é, aliás, uma interessantíssima característica que nos obriga a jogar com um elevado grau de método.

Como já acontecia no primeiro *R6*, o cuidado gráfico empregue no jogo é excelente e foi mesmo melhorado a um ponto muito próximo da realidade, o mesmo sucedendo nos efeitos especiais, tanto visuais como sonoros, que incluem a chuva, a neve e as passadas nos diferentes soalhos. Uma palavra à parte merece a banda sonora do filme, que descreve os índices de



adrenalina que nos corre nas veias e que é digna de uma grande produção de Hollywood.

Como não podia deixar de ser, este tipo de jogos obtém um resultado mais empolgante quando é jogado em versão *multiplayer*, afinal de contas, a interactividade total. Desde que um modem fiável (digamos, a 56K) esteja ligado a uma *connection* eficaz.

Agora, se me permitem, vamos ficar por aqui, pois vou pôr uns terroristas façanhudos a dançar o tango...

Paulo Portugal

Editora: Red Storm
Requisitos mínimos:
 Win 95/98, P233, 32 MB RAM (64 recomendado),
 SVGA 2 MB, placa aceleradora 3D recomendada

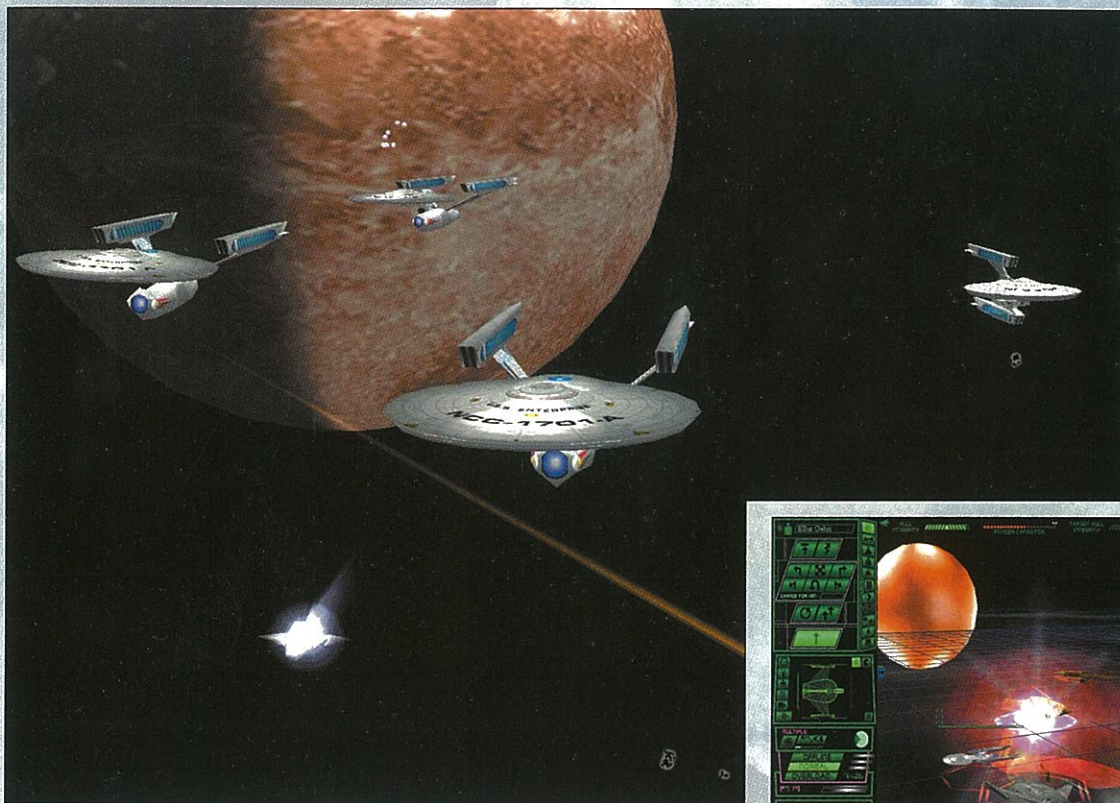
94%

+ Novas armas, melhores efeitos especiais. Uma sequência fabulosa.

- Um pouco pesado quando jogado com os requisitos mínimos.

Starfleet Command

O melhor jogo no universo de Star Trek



Este título não é definitivamente para o jogador impaciente. Exige uma certa aprendizagem que deve ser efectuada através do seu tutorial, bem elaborado, e que consegue dar-nos uma perspectiva correcta das técnicas usadas em combate.

Posteriormente, convém desfolhar o manual para um conhecimento mais profundo das naves e seu equipamento.

Starfleet Command é um título da série *Star Trek*, que pode ser definido como um wargame espacial em tempo real. Baseado no jogo de tabuleiro *Starfleet Battles* que, apesar da complexidade das suas regras, conheceu um sucesso apreciável, a versão para PC conta com uma realização notável que consegue entusiasmar todos jogadores e não só os fãs de *Star Trek*.

Starfleet Command é um jogo híbrido de estratégia e acção que

recria com toda a fidelidade os conflitos interestelares no universo da famosa série. Na maior parte do tempo somos confrontados com muitas decisões que têm de ser tomadas rapidamente, já que o jogo é em tempo real e as naves inimigas não perdoam as eventuais hesitações.

Existe um gerador de cenários aleatórios, denominado Dynaverse, que cria sempre experiências únicas.

Assim, torna-se necessário avaliar os pontos fracos e fortes das naves inimigas e fazer uma gestão cuidadosa dos recursos, equipamentos tanto de defesa como armas de ataque (phasers, torpedos de fotões e plasma, mísseis, etc.), colocação de minas ou a utilização de raios de tracção, contra medidas e muitos outros factores. Convém estar

extremamente atento à energia disponível já que a maioria deste equipamento está dependente dessa mesma energia. Assim, por exemplo, depois de disparar um torpedo de fotões, tem que esperar algum tempo para que um novo seja recarregado, em termos de energia, e aproveitar esta pausa para movimentar a sua nave e posicioná-la de tal maneira que os seus escudos de defesa tenham uma resposta eficaz ao contra ataque inimigo.

Mas nem só de combates vive *Starfleet Command*, muito embora sejam dominantes. Há missões em que é necessário fazer o reconhecimento de planetas através de sondas, transportar outras naves para determinadas bases, etc.

Outra fase importante do jogo diz respeito à gestão das naves e respectivo equipamento, pois não se podem menosprezar os upgrades e inovações tecnológicas,

sobretudo, e como é óbvio, nas campanhas.

Estão disponíveis seis raças possíveis, três sobejamente conhecidas (os Klingons, os Romulans e, claro está, a Federation dos Humanos) e três raças menores.

Cada raça origina três campanhas diferentes, baseadas na era tecnológica que se escolha.

Paralelamente existe um gerador de cenários aleatórios, denominado Dynaverse, que cria sempre experiências únicas.

Em termos técnicos, *Starfleet Command* apresenta um grafismo extraordinário rivalizando com *Homeworld*, com efeitos de luz espectaculares, sobretudo se tiver uma placa aceleradora 3D, já que a versão por software é algo limitada. Em termos sonoros, tanto os efeitos como a banda musical estão bem conseguidos, não atingindo porém o brilhantismo de *Homeworld*.

Starfleet Command é sem dúvida o melhor jogo da série *Star Trek* até à data. Inovador e com uma realização honesta, consegue prender-nos ao ecrã durante largas horas.

Fernando Rosado



Editora: Interplay
Requisitos mínimos:
Win95/98, P200, 332 MB RAM, CD-ROM 4X.

81%

+ Grafismo, originalidade.

- Exige uma certa aprendizagem.

PSION

SERIES 5^{mx}

A gestão do seu negócio ... ao segundo



mx
High Speed Processor

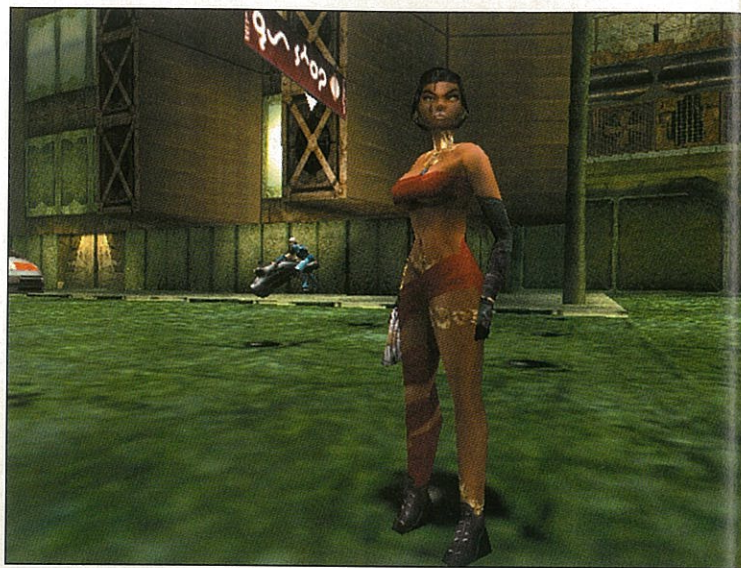
Sistemas de Informática, S.A.
R. Augusto Gil, nº 30 A/B - 1049-038 Lisboa • Tel: 21 791 66 00 Fax: 21 795 19 28



- 16 MB Memória
- Email / Fax / Internet
- Ecrã Touch Screen
- Transferência de Ficheiros
- Back-Up
- Sincronização de agenda e Base de dados

The Nomad Soul

Reencarnações virtuais em Omnikron



Tudo começa quando somos chamados por Kail, um polícia de Omnikron que nos pede ajuda. Ele sugere-nos que troquemos de alma com ele de modo a passarmos para a sua dimensão. Somos sugados por um túnel de luzes e cores que representa a nossa ida... e o jogo começa aí.

É esta a primeira de muitas reencarnações no mundo de Omnikron, uma cidade viva e

em tempo real, onde nos vemos prisioneiros até derrotarmos os demónios que nos impedem de regressar. Somos largados num armazém onde sofremos um ataque violento e onde somos aconselhados por um polícia mecânico a ir para casa descansar. Depois é a rua, cheia de movimento. Pessoas, carros, lojas, prédios, tudo em movimento e independente de nós.

Através de considerações da nossa personagem, vamos descobrindo o interface e algumas pistas para nos irmos acostumando ao jogo. Este não é excessivamente complicado, havendo um computador ligado ao nosso braço que contém todas as opções, desde o inventário às opções de jogo.

Dado que *Nomad Soul* pretende ser uma espécie de simulação de vida, não podemos andar pela cidade gravando o jogo a qualquer momento. Ao estilo das consolas, isto só pode ser feito em locais específicos e precisamos de possuir uns anéis que, para além de se gastarem, são escassos. Assim

temos de aprender a gerir este factor cuidadosamente.

À banda sonora foi dado um grande ênfase, composta por David Bowie e o seu guitarrista Reeves Gabriels

Seguindo o novo hábito nos videojogos, dado que são poucos os que conseguem realmente inovar, *The Nomad Soul* combina em vez de clonar. Estamos assim perante mais um híbrido, desta vez entre aventura, shoot'em up e luta. Contudo, esta síntese é feita de uma forma muito cuidada, pelo que o jogo não deixa de ser muito original.

A parte de aventura é feita através da exploração, adoptando uma vista na terceira pessoa. Falando com pessoas, reunindo objectos e resolvendo puzzles, o jogador vai avançando no jogo e desvendando a história.

Quando temos pela frente um combate, este processa-se ou através de luta corpo



a corpo, para a qual foram captados os movimentos de campeões de artes marciais, ou através de uma sequência de shoot'em up, onde se adopta uma vista na primeira pessoa.

A simulação da vida citadina de Omnikron está bem conseguida. Fazendo um paralelo entre *Urban Chaos*, que pretende também transmitir o mesmo sentimento urbano, a interação com os variados transeuntes pode não estar tão detalhada mas existem





mais edifícios abertos e um maior número de comércio. Tal como no título referido, também aqui poderemos ser atropelados e, se chocarmos com alguém, pedimos desculpa ou refilamos, conforme a situação. Existe um sistema de táxis para uma melhor movimentação na cidade e o ciclo de noite/dia efectua-se em tempo real com bastante realismo.

The Nomad Soul é um daqueles títulos que deixam no ar o sentimento de que a indústria está prestes a mudar

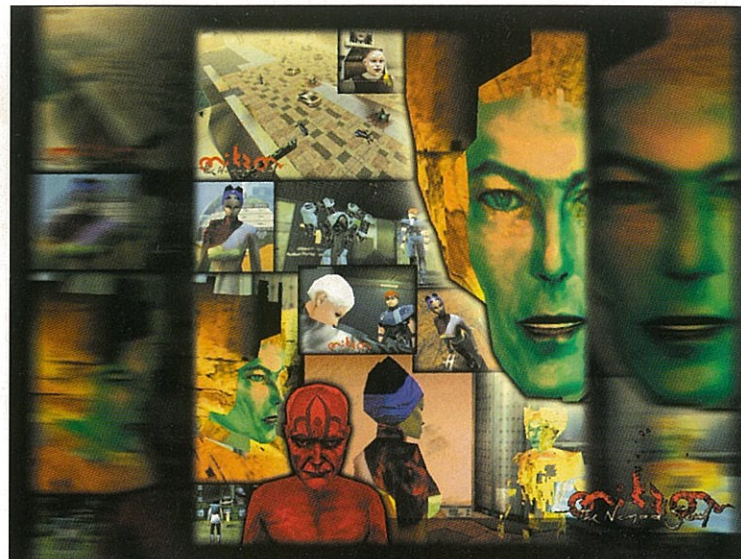
A concepção da arquitectura, da tecnologia e do vestuário apresentam-se coerentes entre si, dando-nos uma verdadeira noção de mundo futurista sem cair por completo nos clichés. É certo que existem os tradicionais carros flutuantes e os robots mas sem entrar no exagero, dado que ao lado destes podemos ainda encontrar os tradicionais supermercados e restaurantes.



A banda sonora foi dado um grande ênfase sendo esta composta por David Bowie e o seu guitarrista Reeves Gabriels, contando com oito músicas originais. Sendo um nome que dispensa apresentações, podem contar com um ambiente sonoro com bastante qualidade e adequado ao ambiente. O cantor tem apoiado sempre o projecto, divulgando-o em entrevistas e demonstrando o seu agrado relativamente ao produto final.

Em termos gráficos, o jogo está também bem realizado. Sendo totalmente em 3D e suportando múltiplas resoluções, estes apresentam-se bastante realistas. Todos os diálogos, em full speech, são acompanhados de expressões faciais em tempo real, o que é bastante mais agradável visualmente do que caras estáticas como acontecia por exemplo em *Drakan*.

The Nomad Soul foi desde o início do seu desenvolvimento, há três anos atrás, um projecto ambicioso. Passou por várias alterações e aperfeiçoamentos, tentando acompanhar as preferências do público, em constante mutação. Muita expectativa foi

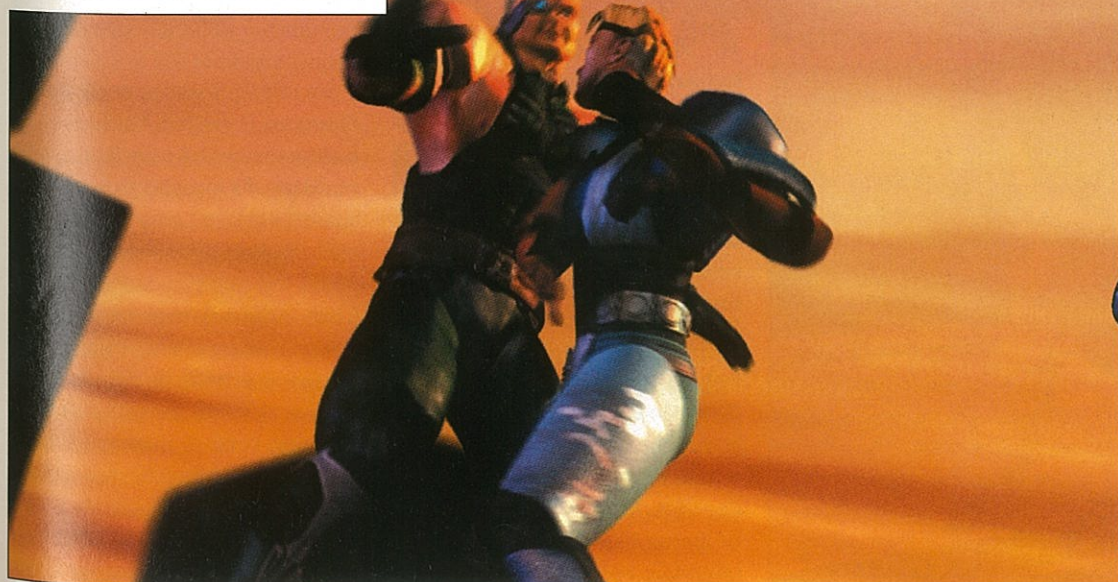


criada à sua volta e ele não desilude, ao contrário do que acontece com tantos títulos.

Este é também um jogo destinado a um público amplo mas mais maduro, dado que contém muitas vezes material considerado adulto, como bares de strip-tease e afins. Afinal, se pretende simular uma cidade dum mundo paralelo, nada pode ser deixado ao acaso. Nem mesmo o sexismo.

Em suma, *The Nomad Soul* é um daqueles títulos que deixam no ar o sentimento de que a indústria está prestes a mudar. Cada vez mais surgem videojogos que apostam na profundidade, mas que se perdem por não apelarem ao jogador mais tradicional, e este título teve a sensibilidade para investir numa jogabilidade com acção suficiente para não afastar o grande público.

Ana Santos



Editora: Eidos
Requisitos mínimos:
Win 95/98, Pentium 233, 32 MB RAM,
CD-ROM 4X

90%

+ Ambição do projecto

- Não consegue realizar plenamente aquilo que pretendia

NBA Live 2000

O que é bom nunca é demais...



virtude desta situação não é por acaso que os simuladores desta fantástica modalidade atingem o sucesso a que temos assistido. A saga da EA é sem dúvida alguma o conjunto de títulos que tem dominado o mercado e, pela qualidade deste novo jogo, assim continuará a acontecer. NBA Inside Drive 2000 ou NBA Basket 2000 até nem são mauzinhos, mas o todo poderoso dos jogos de basquete continua a imperar sobre tudo o que o rodeia. Esqueçam tudo e preparem-se para ficar boquiabertos com mais uma bomba acabadinha de chegar dos estúdios da equipa da EA Sports. NBA Live 2000 chegou, e a partir de agora nada será como dantes.

A principal novidade é a presença de uma das figuras mais célebres desta modalidade: Michael Jordan

A saga Live é claramente o expoente mais alto em termos de simuladores de basquetebol no PC e, fazendo jus a este título, eis o jogo do próximo milénio que pura e simplesmente afunda por completo o resto da concorrência. Sem dúvida que é caso para dizer em uníssono: "I love this game".

Michael Jordan já faz parte da história, todavia como se costuma dizer não é por morrer uma andorinha que acaba a Primavera, e o basquete, apesar de perder um dos seus maiores magos, continua a despertar paixões e a atrair multidões aos pavilhões. Em

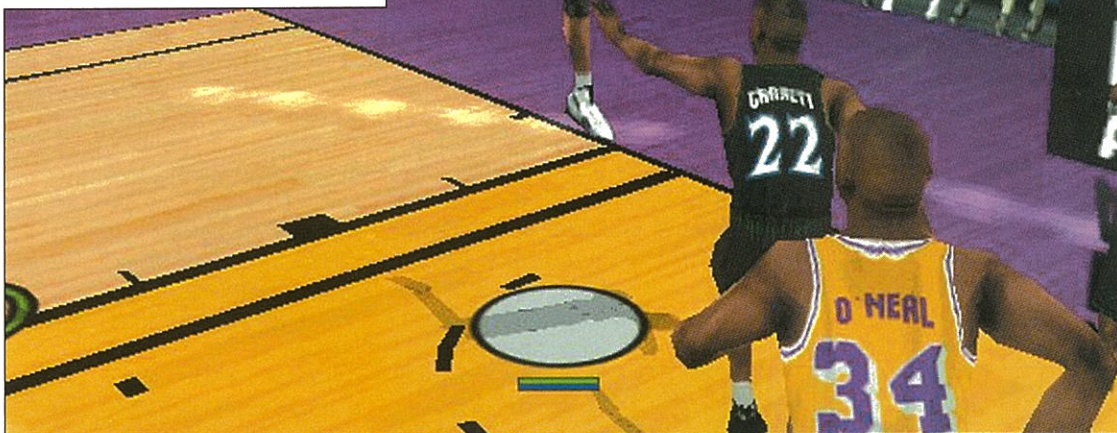
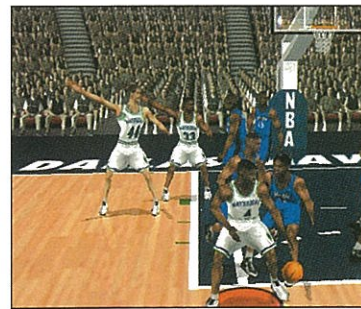
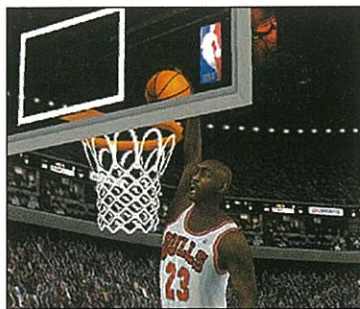
Em relação à versão de 99 pode dizer-se que existem bastantes melhoramentos. A principal novidade diz respeito ao aparecimento de uma das figuras mais célebres desta modalidade e que já tive oportunidade de referir. É isso mesmo, o magnífico Michael Jordan voltou para fazer parte da equipa de estrelas da década de 90. Sei que tudo isto vos está a parecer um tanto confuso, mas eu explico. A EA Sports concebeu nesta versão de NBA Live um conjunto de 5 equipas compostas pelas principais figuras de 5 décadas distintas.



Assim, teremos acesso às selecções das décadas de 50, 60, 70, 80, e 90.

Jordan faz parte da equipa maravilha da década de 90 conjuntamente com outros grandes nomes como O'Neill, Pippen, Malone, etc. Uma nota a que, naturalmente, a editora faz bastante referência reside neste preciso facto, ou seja, a exclusividade que a EA tem em ter no seu simulador a presença de Michael Jordan. Só é pena que esta situação só agora aconteça, já que quando o jogador ainda actuava pelos Bulls a EA não o podia incluir nos seus títulos.

Outra novidade em relação ao título do ano transacto diz respeito a um novo modo de jogo. O jogador terá agora a possibilidade de experimentar outra vertente do basquete, isto é, o famoso basquete de rua. De 1 contra 1 até 5 contra 5 iremos agora passar dos pavilhões repletos de gente para as ruas onde o basquete decorre em campos de cimento e onde acima de tudo se joga por amor à modalidade. Poderá confrontar tanto as vedetas de agora como as que fazem parte do passado da NBA. Desde já se aceitam apostas no "mano-a-mano" Michael Jordan vs Tim Duncan. Interessante não acham? Em relação a este modo de jogo existe ainda a necessidade de chamar a atenção para o facto de podermos escolher se as partidas de



desenrolam em plena luz do dia ou se, ao invés, queremos que elas se passem de noite.

Os restantes modos de jogo não são muito diferentes daquilo que existia na antiga versão, ou seja, exibição, playoffs, época, concurso de triplos e por aí fora.

Em termos gráficos notam-se grandes melhoramentos e percebe-se claramente que a equipa que desenvolveu o título não esteve de

braços cruzados todo este tempo. A digitalização dos jogadores está muito mais perfeita, bem como a concepção das várias arenas de jogo. Os jogadores já não são aqueles "quadrados" a que estávamos habituados e o público está agora muito mais participativo e acima de tudo muito melhor bem concebido. Claro que sem placa 3D nada disto é possível.

No que diz respeito às movimentações dos jogadores, pode dizer-se que se encontram ao mais alto nível. Existem movimentos novos, os jogadores deslocam-se de uma maneira muito mais realista e, no global, a jogabilidade encontra-se muito perto da perfeição.

Os nossos ouvidos também não foram poupados e para eles

também existem novidades. Todas as músicas estão bem enquadradas na situação onde estão inseridas e todas elas são do melhor que anda por aí.

Para terminar resta-me dar os parabéns à EA Sports porque soube tornar o jogo de 99 num jogo completamente remodelado e cheio de novidades e melhoramentos. NBA Live 2000 é claramente um dos melhores jogos do ano que agora termina.

Bruno Mendonça

Editora: EA
Requisitos mínimos:
WIN95/98, Pentium 166, 32 MB RAM,
CD-ROM 4X

95%

+ o regresso de Michael Jordan e um infundável rol de aspectos impossíveis de numerar aqui
- nada de realmente importante

Cutthroats

Nem tudo o que brilha é ouro

O tema de *Cutthroats* é aliciante, com todos os condimentos necessários para ser um bom jogo. Piratas, ilhas, combates navais, abordagens, tesouros, ouro... No entanto, *Cutthroats* depressa se torna num jogo pouco interessante e monótono. A este facto não é alheia uma realização francamente pouco inspirada e bugs em demasia.

A mecânica do jogo consiste em, a partir de uma pequena embarcação situada ao largo das Caraíbas, conseguirmos granjear fama (ou infâmia) e fortuna.

Após os preparativos para a viagem, isto é, verificando o número de marinheiros, artilheiros ou oficiais, a quantidade de mantimentos (água, rações, rum, alimentos frescos, etc.), a bandeira sob a qual é mais indicada navegarmos, a direcção do vento e

outros factores, é altura de marcarmos a nossa rota e darmos início à viagem.

Assim, somos conduzidos a um ecrã com um grafismo deplorável, em que o nosso navio é um pequeno conjunto de pixels rodeado por uma grande mancha azul de oceano, monotonia só cortada aqui e acolá pelas ilhas e embarcações inimigas. As viagens, se o vento não estiver a nosso favor, também são longas e demoradas, pelo que uma função de aceleração do tempo talvez não fosse má ideia.

Quando avistamos um navio ou uma esquadra inimiga, temos a opção de a interceptar. Passa-se assim ao segundo ecrã: o de combates navais, talvez o mais conseguido em termos gráficos, mas mesmo assim não ultrapassando a mediania. Estes combates também têm um interesse reduzido pois limitamo-nos a controlar o nosso barco e a disparar os canhões, sendo este controlo relativo e por vezes aleatório. As abordagens são feitas num modo

automático em que apenas observamos um indicador de piratas/marinheiros que vão morrendo. Em caso de vitória, podemos pilhar o

navio, recrutando membros da tripulação inimiga que tenham sobrevivido e apoderando-nos da sua carga ou de parte dela, dependendo da capacidade disponível do nosso navio.

***Cutthroats* é um jogo com uma realização francamente pouco inspirada e bugs em demasia**

Os saques às aldeias processam-se ao estilo de *Command & Conquer*, mas de uma forma muito simplificada e com pormenores que deveriam ser corrigidos (por exemplo, a recolha de moedas e jóias encontradas nas habitações demora uma eternidade). Mais uma vez, o grafismo destes cenários é pouco detalhado, perfeitamente ultrapassado, com os marinheiros e os habitantes das aldeias minúsculos.

Além dos combates, podem efectuar-se trocas comerciais, sendo mesmo possível fazer uma carreira quase honesta, partir em determinadas missões requisitadas pelos governadores das aldeias, reparar as embarcações em portos amistosos ou contratar mais elementos para a tripulação.

Em termos de números, *Cutthroats* é impressionante: mais de 6 milhões de milhas quadradas ao largo das Caraíbas, mais de 70

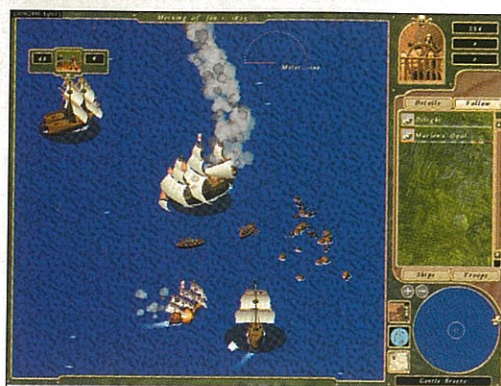
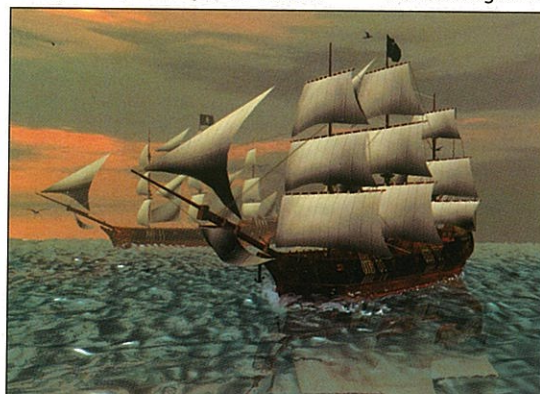


portos diferentes, 300 governadores e 100 navios diferentes. Um jogo verdadeiramente épico que peca, sobretudo, pela sua má realização. Estou em crer que, se a software house que desenvolveu *Cutthroats* (e *Gangsters*), a Hothouse Creation, não tem sido tão ambiciosa e tem limitado um pouco estes números, poderia ter-se eventualmente concentrado mais na realização do jogo e conseguido um produto superior.

Enfim, depois de *Corsairs*, *Cutthroats* é mais um jogo de piratas que, apesar da sua dimensão gigantesca, não faz esquecer o aclamado *Pirates*.

Talvez lhe falte o espírito de aventura que, aliado a muitos bugs, (o patch já vai na versão 5.0) e a uma realização inferior, são factores que marcam de uma forma negativa este jogo.

Fernando Rosado



Editora: Eidos

Requisitos mínimos:

WIN 95/98, P166, 32 MB RAM, CD-ROM 24X.

56%

+ Durabilidade

- Grafismo, bugs

16

FROSTLESS

ENERGY



SAVER



www.idsoftware.com

ACTIVISION

www.activision.com

QUAKE III

PREPARE-SE PARA MUDAR A SUA VIDA.

DEIXE O SEU EMPREGO. VENDA TODOS OS BENS NÃO RELACIONADOS COM O COMPUTADOR. DIGA ADEUS AOS SEUS ENTES QUERIDOS E DÊ OS SEUS ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO. QUAKE III: ARENA™ ESTÁ A CHEGAR, E AQUELES QUE FOREM APTHADOS DESPREVENIDOS IRÃO LAMENTAR ESSE ERRO. QIII A APRESENTA UMA EXPERIÊNCIA DE JOGADOR INDIVIDUAL INTEIRAMENTE NOVA. E QUANDO ESTIVER PRONTO PARA ENFRENTAR OS OUTROS, A ARENA SEPARARÁ OS GUERREIROS DOS FRACOS. APRESENTA NOVAS CLASSES DE JOGADORES E O MOTOR MAIS RÁPIDO DE SEMPRE. POR ISSO, SE CONFIAR NOS SEUS VELHOS TRUQUES SERÁ DESTROÇADO. COM OS GRÁFICOS ORGÂNICOS E INTENSAMENTE REALÍSTICOS DO QIII, FICARÁ LINDAMENTE AOS PEDACOS SE ENTRAR NA ARENA SEM PREPARAÇÃO. BEM-VINDO À SUA NOVA VIDA.



QUAKE III Arena™ © 1999 Id Software, Inc. Todos os direitos reservados. Os Logotipos Quake e Id são marcas comerciais registradas da Id Software, Inc. QUAKE III Arena™ e o nome Id Software™ são marcas comerciais da Id Software, Inc. Activision é uma marca comercial registrada da Activision, Inc. Todas as outras marcas comerciais e nomes comerciais são propriedades dos respectivos proprietários.

AS MELHORES MORTES NEM SEMPRE ACONTECEM ONLINE

As sensações fortes do Deathmatch já não são da exclusividade do jogador online. Graças à revolucionária inteligência artificial do QIII, os dias dos robôs previsíveis não passam de uma lembrança. As personagens do jogo reagem como jogadores experientes, e quando você é destruído, pode crer que o seu computador está a divertir-se imenso. Os jogadores individuais irão descobrir que nível após nível, QIII proporciona a intensidade de um combate mortal ao vivo. Aniquilar o inimigo é bastante emocionante, ser aniquilado é bastante humilhante. Tem de pensar duas vezes antes de virar as costas ao seu computador.

~~Transferir todos os arquivos para o disco~~

~~Porque a conta de água e da luz por~~
~~transmissão doméstica~~

Chamar o canalizador. Instalar canalizações até ao computador.

Romper com a namorada.

~~Deixar o carro.~~

Comprar comida não deteriorável.

Comprar assento de janita almofadado.

Armazenar ambientadores.

Instalar caixa do correio na porta da frente.

~~Cancelar a subscrição do jornal~~

Tirar foto para uma nova pele.

10 CD'S PARA AS MELHORES FRASES

Para ganhar um dos 10 CD's que temos para lhe oferecer, escreva uma frase publicitária para o jogo **QUAKE III ARENA**. Recorte, cole num postal e envie a sua frase para:

PASSATEMPO BGAMER - QUAKE III ARENA
Praça Prof. Santos Andrea, N.º 17 A/B - BENFICA
1500 LISBOA

ATENÇÃO: A DATA LIMITE PARA RECEPÇÃO DOS POSTAIS É 31/12/99.

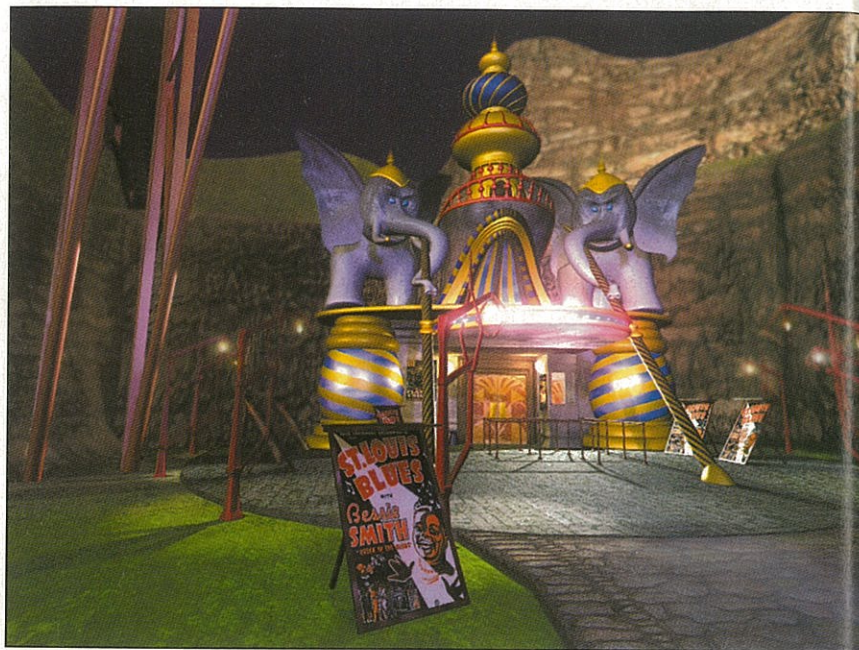


Frase:



Faust

Os sete erros mortais



No âmbito das aventuras gráficas a Cryo sempre foi uma presença constante, tendo-nos trazido jogos como *Atlantis* e *The Ring*, famosos pelos seus cenários sumptuosos e gráficos de qualidade. Destas frutuosas mentes sai agora *Faust*, um jogo que acima de tudo não é para toda a gente.

Em primeiro lugar gostaria de realçar o facto de, até ter instalado *Faust*, nada saber sobre ele. Não tinha visto nenhuma imagem, nenhuma demo, nenhuma informação. Se algo sobre ele me passou pelas mãos nada me ficou na memória. Assim a minha impressão veio do vídeo de introdução. E posso dizer que fiquei impressionada.

No meio de uma torrente de imagens, muitas delas tiradas do próprio jogo, esboça-se a história. A narrativa começa com a conversa entre dois dos arcanjos bíblicos, numa linguagem trivial. Em seguida passa-se a Mephisto e Faust, que conversam sobre um parque de diversões. E as imagens passam por nós sem qualquer nexo ou coerência, excertos das vidas que teremos de conhecer no jogo.

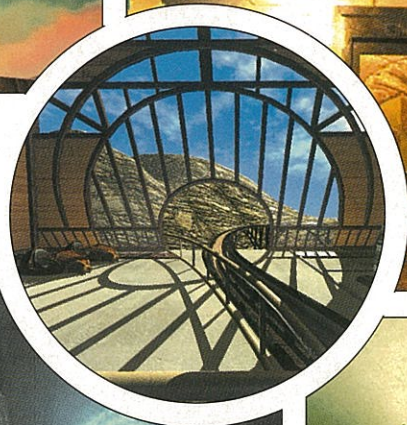
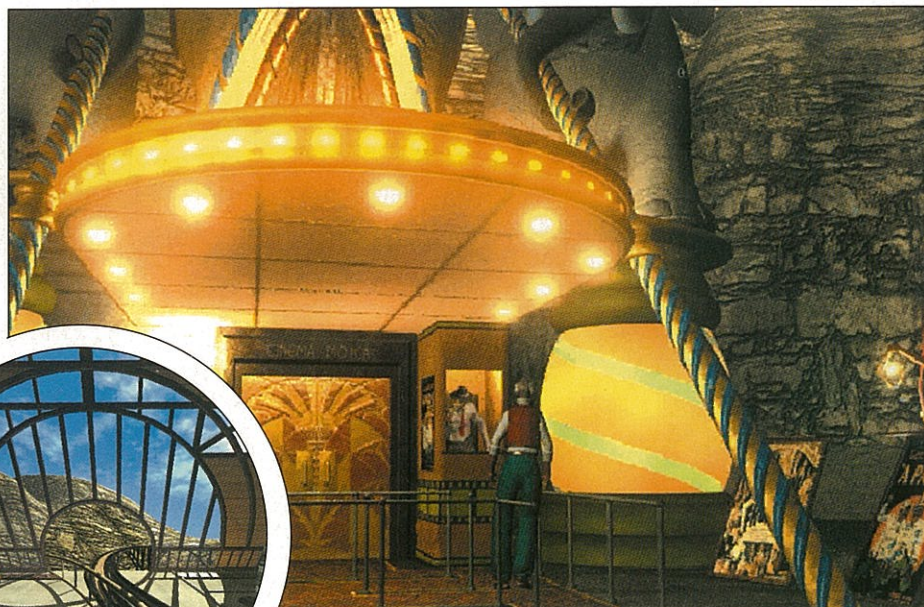
Como o nome indica este título é baseado, de forma muito livre, no romance homónimo de Goethe, que contava a história do pacto entre um alquimista chamado Fausto e um demónio chamado Mephisto. No jogo as coisas não são bem assim.

Fausto toma conta de um parque de diversões abandonado e é convidado por Mephisto a investigar as vidas de quem outrora o habitou. Pelos vistos, ele e Deus têm umas certas discordâncias quanto ao destino das almas dos seus habitantes e querem decidir através de Fausto.

A banda sonora é de louvar, com músicas de interpretes clássicos da época retractada (de 1920 a 1955)

O jogador tem assim a missão de vaguear pelo parque e de investigar as habitações que o povoam, pois à medida que descobre objectos e provas vai desvendando memórias e imagens. Vagueando pelos cenários desertos ele vai contactar com as várias personagens através de visões de fragmentos perdidos do passado.

São sete os capítulos do jogo e são sete as histórias que vamos conhecer. Das gémeas siamesas e obsessivas ao arrogante domador de leões, vamos descobrir vidas marcadas pela tragédia e quase invariavelmente por um pacto assinado com Mephisto.



Em certa medida, pela história pouco convencional, este *Faust* faz lembrar *Sanitarium*. Claro que não chega ao extremo deste último em termos de abstracção e estranheza, mas também tem os seus momentos altos e perturbantes. Não esperem as cidades fantasma habitadas por crianças deformadas de *Sanitarium*, mas contem com alguns ambientes opressivos.

Faust é um pouco mais elitista, mais virado para o público mais maduro. A história revela-se por metáforas, por fragmentos que cabe a nós ligar. Em todos os capítulos fica uma pergunta aberta, um mistério por resolver. O problema é que, por vezes, as histórias ficam confusas, demasiado abertas a ambiguidades e um percurso diferente do programado pelos seus criadores pode trazer respostas a perguntas que ainda nem sequer foram feitas, deixando o jogador baralhado.

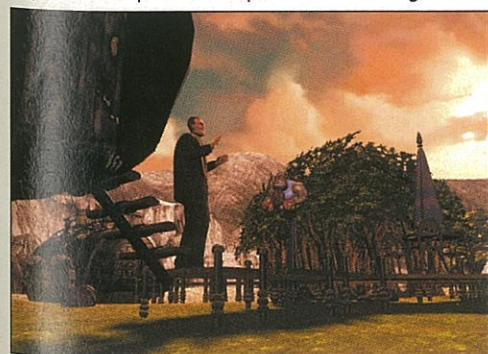
Quanto ao jogo em si, é uma aventura gráfica, do estilo point 'n click. O jogador terá de investigar cuidadosamente todos os cenários, apanhando objectos e seguindo as pistas que permitem resolver os enigmas. Todos os capítulos seguem a mesma estrutura: primeiro exploramos a habitação da personagem respectiva, resolvendo uns quantos enigmas e depois vamos para uma espécie de



epílogo, onde teremos de resolver um puzzle final.

Faust é um jogo que nos impele a seguir em frente pela história e pela curiosidade do que acontece a seguir

Como é habitual neste tipo de aventuras, a jogabilidade pode ser quebrada por um enigma que não conseguimos resolver, ou por um objecto que não encontramos. Estas situações são normalmente muito frustrantes, pois a certa altura a paciência esgota-se e ficamos pendurados na história até encontrarmos uma solução publicada. Contudo, *Faust* conta a partir do segundo capítulo com uma ajuda. No



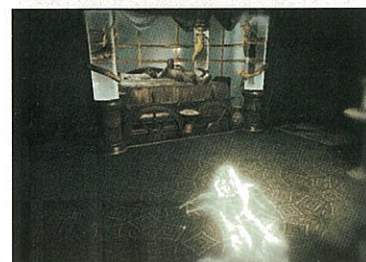
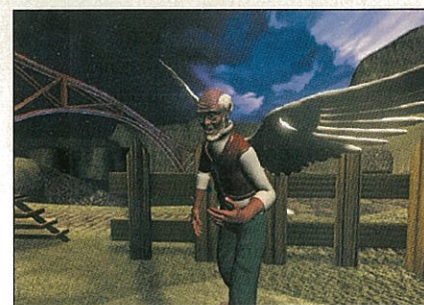
início de cada história podemos aceder a uma pista. De modo a termos acesso às seguintes teremos de efectuar uma espécie de mini-jogo. Este consiste numa espécie de *Virtua Cop*: temos de controlar uma mira de forma a acertar num certo número de bonecos,



tudo dentro do limite de tempo e de balas. Uma vez mais metafóricas do que outras, estas pistas são sempre uma ajuda, nem que seja para nos dar umas luzes sobre o caminho a seguir.

A banda sonora é de louvar, com músicas de interpretes clássicos da época retractada (de 1920 a 1955), que nos transportam verdadeiramente para o ambiente, independentemente do nosso gosto pessoal.

Faust é um daqueles jogos que nos impelem a seguir em frente pela sua história, pela curiosidade do que irá acontecer a seguir. A organização é ao estilo televisivo, através de episódios, não descurando o genérico e o epílogo. Foi feito assim de forma a atrair o grande público, contudo continua a ser um produto elitista e de grande qualidade.



Editora: **Cryo**
Requisitos mínimos:
Win 95/98, Pentium 200Mhz, 32 MB RAM

90%

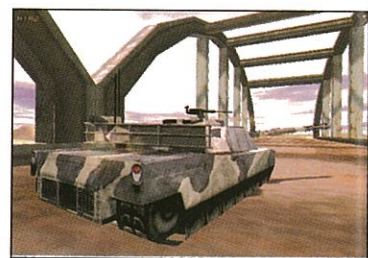
+ a história e os gráficos

- a facilidade com que se encaixa no jogo

Ana Santos

Armored Fist 3

De ambas um pouco



Entenda-se, de simulação e acção, em doses equilibradas para não cansar. *Armored Fist 3* surge como uma nova forma de divertimento. Se resulta, julguem-no os incondicionais do género.

Da NovaLogic nem esperávamos outra coisa – um bruto aparato de estratégia militar, sempre com o já nosso bem conhecido (desta e doutras paragens), tanque M1A2 Abrams.

O segredo, tanto quanto parece, assenta no poderoso motor gráfico "Voxel", capaz de debitar uma qualidade, um cuidado no pormenor que convence o mais exigente devoto do realismo virtual.

A par com essa manifestação de beleza e eficiência dinâmicas, ombreiam os cenários e a Inteligência Artificial, dois pontos fortes a ter em conta nestas guerras concebidas para estratégias dignas de rivalizar com um Patton ou um Rommel.

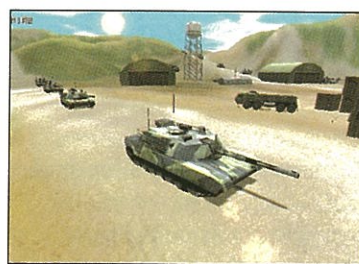
Se ainda não nos fizemos entender, sejamos então directos – *Armored Fist 3* é óptimo mas difícilimo de "entrar". Mesmo os "experts" do género terão de ser pacientes, dar uma volta pelo manual e, em seguida, envolverem-se num namoro de ocasião com o Tutorial. Namoro e não simples "caso" de circunstância, pois há-de levar um certo tempo até se aperceberem de como tudo funciona.

E depois temos os instrumentos de comando – uma série de teclas a decorar, uma cábula a desenhar com esmero e cuidado, antes que nos percamos nos meandros da chatice aparente, ao ponto de dar um murro no teclado antes de o atirar pela janela.

Elogie-se a força de Armored Fist 3 enquanto brinquedo capaz de nos proporcionar largas horas de empenhamento

Talvez estejamos a exagerar, argumentará quem jogou *Armored Fist 2* até ao fim. Afinal tudo se encaixa, tudo se apreende, deixando-nos cedo o caminho para o prazer do exercício da estratégia e da tática bélicas, através das centenas de quilómetros quadrados do teatro de guerra.

Contudo, desde já fica o aviso: *Armored Fist 3* invade-nos cerca de 70 por cento do teclado, o que é muita "key" para uma cabeça só, enquanto não passarmos longas horas em prática intensiva, entre evasivas, recuos



enganosos nas zonas da paisagem mais propícias aos esquemas do "esconde-esconde".

Agora imaginem a tarefa árdua que nos espera até memorizarmos todo o esquema de "hotkeys" a utilizar durante o jogo – e bem o sabemos o quanto essa "facility" nos facilita a vida.

Cabe, aqui, referir que, apesar de o sistema voxel estar um tanto ultrapassado – facto que se denota quando comparamos os gráficos que o motor nos oferece com os de outros títulos da concorrência um tanto mais evoluídos – consegue gerar cenários em perfeito 3D, dando-nos a noção precisa do terreno.

Nesse contexto, é pena que os responsáveis da Nova Logic ainda não se tenham decidido a introduzir a mais

do que vulgarizada optimização para placa aceleradora, porquanto isso se reflectiria, poderosamente, no gerar de efeitos especiais, essencialmente os das explosões e danos físicos dos veículos, entre outras delícias, incluindo a velocidade de processamento da própria acção.

Com efeito, mesmo possuindo um PC "artilhado" (digamos, 500 MHz), se temos uma batalha no seu auge, com o teatro de guerra pejado de inimigos, as coisas resultam fracas, lentas, quase soluçantes e, decerto, confusas no que concerne aos efeitos especiais.

Já a sonorização é impecável.

Mas como não se pode ter tudo, elogie-se a força de *Armored Fist 3* enquanto brinquedo capaz de nos proporcionar largas horas de empenhamento nesta nossa devotada carreira para Raposas do Deserto.

Ilídio Alves

Editora: NovaLogic
Requisitos mínimos:

WIN95/98, Pentium 233, 64 MB RAM, CD-ROM 4X

88%

+ O rigor da máquina de guerra no seu todo.

- O acelerador 3D

GAMEMANIA



Onde você deixa... ...a carteira vazia !

SoftWare / Hardware
Máquinas de teste
Internet
Jogos
Software Infantil
Computadores para Crianças
Técnicos especializados
Serviço personalizado



Atreve-te!

www.gamemania-informatica.pt

Rua Manuel Marques, Nº4 - Letras N/O/P - 1750-171 Lisboa

Telf. 217 540 932

Fax 217 540 934



Revenant

O guerreiro vindo do inferno



No meio de tantos polígonos, altas resoluções, frames por segundo e guerras entre Voodoo e TNTs surge um jogo com cenários pré-renderizados, em falso 3D, capaz de nos fazer olhar para os ecrãs deleitados. Devo confessar que a minha motion sickness já andava a pedir descanso, chorando pela velha perspectiva isométrica.

Eis que os meus desejos foram concretizados e na minha secretária aterrou *Revenant*. Foi amor à primeira vista. Os pormenores são deslumbrantes, capazes de deixar *Baldur's Gate* envergonhado. E os efeitos de luz que, beneficiando de aceleração 3D, nos deixam estarecidos? Durante os golpes e feitiços o ecrã enche-se de cores luminescentes, de brilhos sem fim. Mesmo antes de se entrar no esquema de jogo já a opinião está formada na nossa cabeça: *Revenant* é lindo.

cambaleiam, os dragões movem as asas, os anciãos cofiam a barba, etc., etc.

Mas nem só de beleza vive um jogo e *Revenant* não é simplesmente fogo de vista. Como já foi dito na antevisão, este título é um híbrido de RPG com acção, ou seja, um RPG menos complicado e mais orientado para o combate. O processo, que muitas pessoas consideram demasiado moroso, de criação de personagens foi abolido. Locke começa sempre como

Locke e com as habilidades de Locke. É só à medida que vamos subindo de nível que podemos personalizar a nossa personagem. Também este processo não podia ser mais simples. Cada vez que subimos de nível, dois dos nossos atributos sobem. Assim, quem gostar mais de magia, pode focar-se nesta e quem gostar de uma personagem mais ecléctica pode ir distribuindo os pontos de forma uniforme.

O sistema de luta também foi feito para agradar a gregos e a troianos. Quem gosta de exercitar os dedos no teclado pode fazê-lo, mas quem é mais afeiçoado ao rato consegue efectuar tudo através dele.

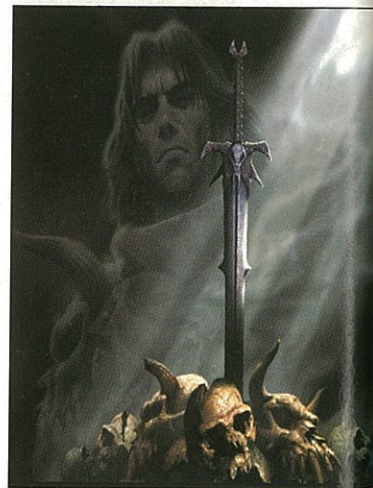
A animação das personagens, em 3D, é algo de louvar, cada inimigo tendo uma animação de morte diferente

A animação das personagens, estas em 3D, também é algo de louvar. O nosso herói, Locke, tem dezenas de golpes diferentes e os inimigos, de todos os tamanhos e feitios, não lhe ficam atrás. Cada um deles tem animações de morte distintas, que vão desde o dilacerado ao espezinhado, passando ainda por alguns falecimentos bastante teatrais.

Neste aspecto da animação nada parece ter sido esquecido: as dançarinas movem todo o corpo, os bêbedos

teremos à nossa disposição vários movimentos, que nos vão sendo ensinados por um tutor à medida que avançamos na história.

Esta última parece obedecer a uma nova tendência dos RPGs: os heróis amnésicos (lembrem-se de *Planescape Torment*). Locke, o nosso Revenant, é conjurado do mundo dos mortos para ajudar o senhor da ilha de Akhuilon a recuperar a sua filha. Para isto, terá de derrotar um culto temível que tem aterrorizado a ilha, dado que foram estes os responsáveis pelo rapto da donzela. Pelo caminho, ele aproveitará também para desvendar a sua vida passada.



Em Locke nada há de relevante fora o seu mau feitio, decerto devido à sua estadia prolongada nos abismos infernais. Por mais que tentemos seleccionar as falas mais amigáveis o rapaz acaba sempre por refilar com quem quer que seja.

Contudo, a conversa também não é muita, dado que a maior parte do tempo é passada a explorar e a dizimar monstros. É nos dada uma quest, que normalmente envolve a obtenção de um objecto, e aí vamos nós matar mais umas dezenas de criaturas, até quase invariavelmente chegar a um boss que nos obriga a gastar todas as poções e a carregar frequentemente o jogo. Sim, estes bichos normalmente não são fáceis de derrotar, tendo muitas vezes



mais do quántuplo da nossa energia e vários ataques mágicos.

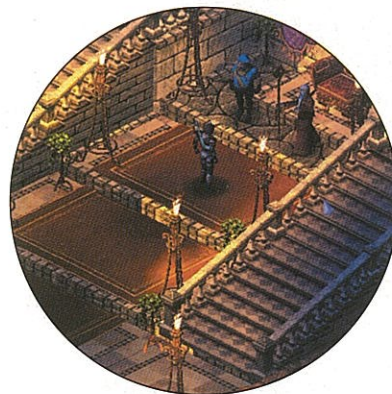
É apenas aí, na falta de interacção com outras personagens e na linearidade das quests, que peca *Revenant*. No entanto, não peca mais do que *Diablo*, e este foi o sucesso que toda a gente conhece. E, perdoem-me a blasfémia, mas nunca se torna a chatice que *Diablo* conseguia muitas vezes ser. A jogabilidade é mais fluida, mais divertida.

Nos cenários os pormenores são deslumbrantes, capazes de deixar Baldur's Gate envergonhado

A sonoridade também é boa. A música, quando existe, é bastante épica e cada monstro tem o seu leque próprio de guinchos e sons. Quando morrem gritam agonizados, e quando dão golpes mais certos alguns deles riem-se.

Chega-se assim à questão fundamental em *Revenant*: porque é que ele é tão viciante? Nada tem de tremendamente original, mas também não é o tipo de jogo que é um clone de outro qualquer. Os gráficos maravilhosos também não são a resposta, dado que todos sabemos que a beleza é muitas vezes oca. *Revenant* é simplesmente um jogo divertido de jogar, daqueles que não chateiam mas que também não é preciso puxar muito pela cabeça. Uma alternativa leve para o Natal, sem dúvida melhor do que passar dias de férias em hipermercados apinhados a ouvir música de Kenny G.

Ana Santos



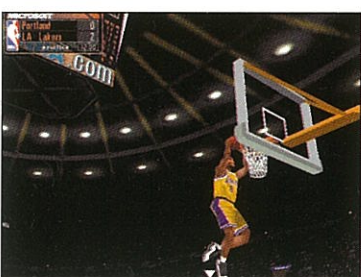
Editora: Eidos
Requisitos mínimos:
Pentium 233 Mhz, Win 95/98, 32 Mb de RAM

92%

+ os gráficos e as animações
- a falta de sub-quests e de interacção com NPCs

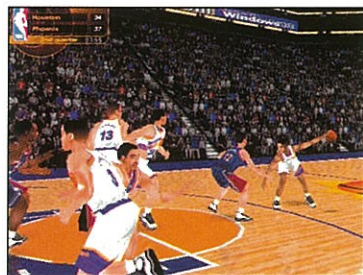
NBA Inside Drive 2000

Um triplo falhado a segundos do fim...



A Microsoft parece apostar cada vez mais forte no mudo do software lúdico e, depois do sucesso de *Midtown Madness* e *International Football 2000*, a aposta ia para este título que infelizmente ficou aquém das expectativas. *NBA Inside Drive 2000* é sem dúvida um bom jogo de basquete, o que acontece é que os seus rivais não perdoam ninguém.

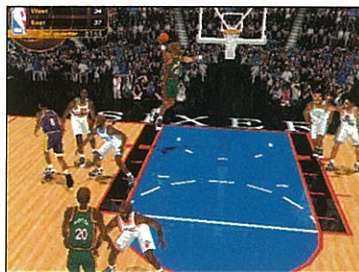
O jogo estava ao rubro. A menos de 10 segundos do fim a equipa da EA vencida a sua rival da Microsoft por dois pontos de diferença. A bola estava do lado do Tio Bill, que tinha tudo para vencer o jogo e destronar finalmente a poderosa equipa da EA Sports. O relógio seguia e os segundos esgotavam-se. A defesa não dava quaisquer hipóteses ao ataque. A menos de 1 segundo do fim surge finalmente o lançamento, um lançamento triplo que podia mudar



muita coisa. Estávamos a milésimos de saber se a EA ia ser finalmente derrotada. O público de pé via a bola deslocar-se em direcção ao cesto até ao momento em que a bola embate estrondosamente na tabela e sai pela linha final. O tempo estava esgotado e a equipa da EA Sports saía vencedora, todavia o aviso estava feito. *NBA Live* já não está sozinho. A Fox (*NBA Basketball 2000*) e a Microsoft (*NBA Inside Drive 2000*) têm também uma palavra a dizer.

É verdade, a saga *NBA Live* está a ser cada vez mais pressionada e agora chegou a vez de *NBA Inside Drive 2000* testar o poder do título da EA.

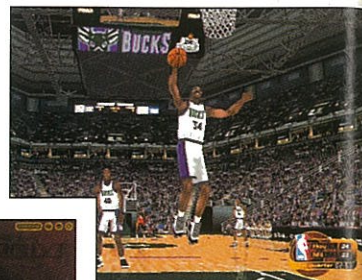
Tudo parecia indicar um título capaz de lutar lado a lado com a sequência *Live* mas no final as expectativas saíram um pouco goradas.



Apesar de não superar a série Live, a Microsoft acabou com o monopólio da EA e quem sai a ganhar é o jogador

Apesar desta situação, este *NBA* da Microsoft tem muitos pontos fortes em relação aos títulos da concorrência. Assim, a principal inovação reside no facto de finalmente podermos observar a presença de uma terceira equipa em campo, isto é, a equipa de arbitragem. Mesmo sendo um aspecto optativo é de louvar a possibilidade de escolhermos o número de árbitros (entre 1 e 3) que queremos ver em determinada partida. Não é certamente uma grande inovação, já que esta época todos os seus rivais também já incluíram uma equipa de árbitros nas partidas.

Outro ponto forte de *NBA Inside Drive 2000* é o seu sistema de comentários de



jogo. É soberbo ouvir as "bocas" dos comentadores dos Seattle SuperSonics Kevin Calabro e Marques Johnson.

Em relação às movimentações dos jogadores, é de realçar que quase todas elas foram capturadas a partir do

jogador dos Milwaukee Bucks Ray Allen. Neste aspecto não se pode dizer que o trabalho da equipa que desenvolveu o título tenha sido perfeito. Os movimentos em *NBA Live 2000* são de longe mais realistas e em muito maior número.

Em termos gráficos, e apesar de ainda se encontrar a vários pontos de distância em relação aos títulos da EA, este jogo até se comporta de maneira muito acima da média. Os vários jogadores estão detalhados e as várias arenas de jogo encontram-se fielmente recriadas, mas nada de outro mundo.

Finalmente, há que dizer que ao alcance do jogador irão estar as 29 equipas desta competição bem como as famosas equipas All-Star.

Para concluir, resta-nos dizer que a Microsoft ainda tem trabalho árduo a fazer se algum dia quiser vencer finalmente a equipa da EA. Assim o resultado é bom, mas nada que possa intervir no domínio da saga *NBA Live*.

Bruno Mendonça

Editora: Microsoft

Requisitos mínimos:

Win 95/98, Pentium 166 MMX,

32 MB RAM, CD-ROM 6x

78

+ os comentários de jogo

- acima de tudo a qualidade dos seus adversários

P A S S A T E M P O FIFA 2000



BGAMER

FAZ UMA FRASE SOBRE O NOVO FIFA 2000 E SOBRE O SIMÃO SABROSA E GANHA UM DESTES FABULOSOS PRÊMIOS

Polos EA Sports

T Shirt EA Sports

5

10

O FIFA voltou mais forte e jogável do que nunca. O jogo de futebol mais popular do mundo voltou a tempo do terceiro milénio.

Jogue épocas consecutivas e conquiste o direito a jogar em competições europeias na próxima época ou sofra as consequências sendo despromovido! Os novos jogadores da série vão adorar a forma fácil como se entra no jogo enquanto os jogadores mais experientes vão apreciar a profundidade do jogo. FIFA 2000 tem como estrela de capa Simão Sabrosa o jovem jogador do Barcelona conhecido pela sua dedicação, humildade e fair-play.

BGAMER

Praça Professor Santos Andrea, 17 A/B
1500-510 Lisboa



**PC
CD**

BGAMER



ENVIA O CUPÃO ATÉ AO DIA 20 DE DEZEMBRO

Faz uma frase sobre o novo FIFA 2000 e sobre o Simão Sabrosa e habilita-te a um destes prémios

FRASE:

System Shock 2

Sob a ameaça de Shodan



Começa a consolidar-se a ideia de que os mundos medievais-fantásticos não são um pré-requisito dos RPGs. Cada vez mais o género se afasta dos estereótipos, ao mesmo tempo que se aproxima novamente da sua essência: encarnar uma personagem personalizada ao nosso gosto. *System Shock 2* reforça estes dois aspectos.

Começando pelo início: talvez a criação de personagem não seja tão complexa como por exemplo em *Baldur's Gate* ou *Fallout*, mas a forma como se processa é inovadora. Em vez de nos ser apresentado um menu onde escolhemos atributos e distribuímos pontos, aqui entramos imediatamente no jogo. Após completarmos quatro salas de treino, uma espécie de tutorial para nos familiarizarmos com o interface e modo de jogo, teremos de seleccionar a nossa classe: Marine, técnico electrónico-naval ou membro

da Black Ops. A partir daí vamos percorrendo níveis que representam os nossos primeiros anos na profissão escolhida. São-nos dadas descrições de tarefas e o modo como essas irão influenciar as nossas estatísticas e depois é só escolher.

A criação de personagem talvez não seja tão complexa como por exemplo Baldur's Gate ou Fallout, mas a forma como se processa é inovadora

Claro que não iremos poder personalizar o nosso aspecto físico, dado que se trata de um jogo na primeira pessoa, e nem sequer existem retratos. Contudo, ao longo do jogo poderemos ir fazendo uns implantes que nos permitirão evoluir e ganhar novas habilidades.

A gestão destas é um dos aspectos mais complexos do jogo. Dado que falamos de características como *hacking* ou capacidades psíquicas, não muito habituais, o jogador pode sentir uma certa dificuldade em saber o que

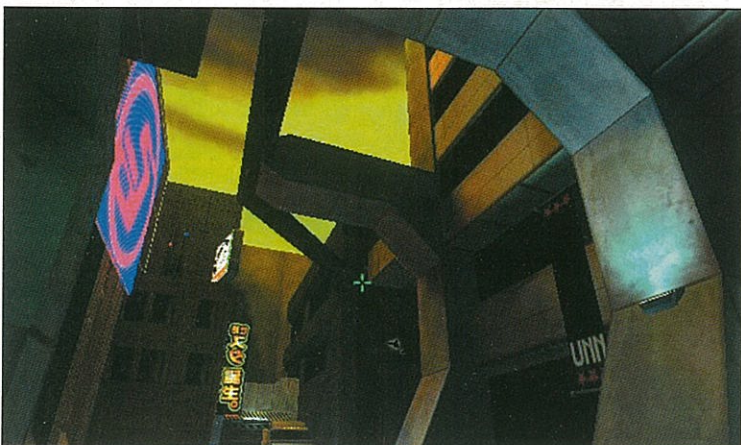


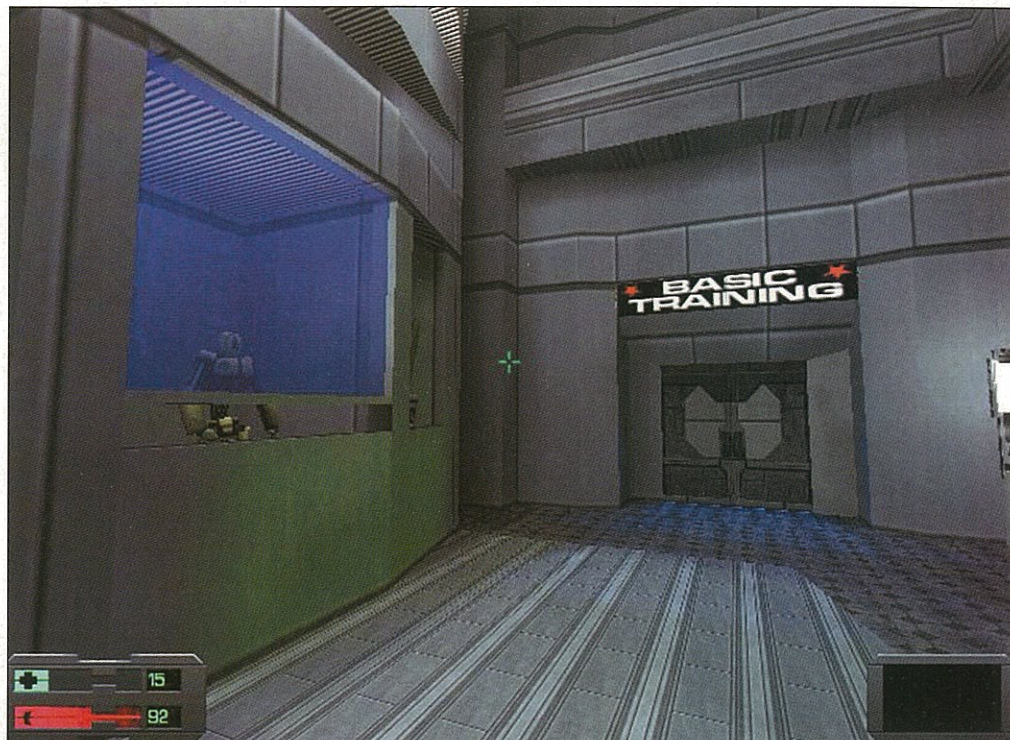
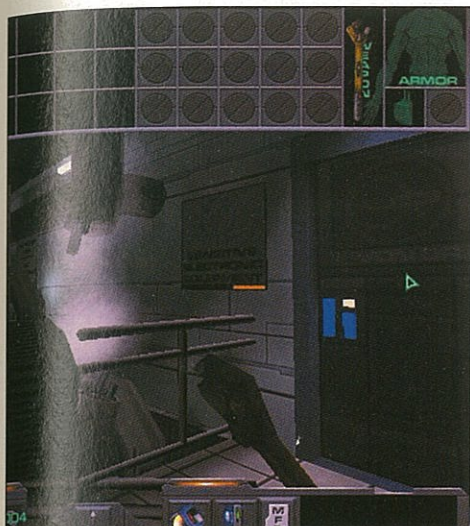
será mais útil no decurso do jogo. É como pôr um fã de simulações de desporto a decidir o que será melhor em *Baldur's Gate*, um clérigo ou um paladino. Aconselha-se por isso uma leitura atenta do manual, dado que não existem dentro do jogo descrições das mesmas, e também porque uma má escolha pode aumentar para níveis impossíveis a dificuldade do jogo.

Depois de feitas as devidas escolhas entra-se na acção propriamente dita. No momento em que a história começa, encontramos-nos a bordo de uma nave praticamente deserta. Destroços obstruem caminhos e no chão jazem corpos ensanguentados. A voz de uma das tripulantes que sobreviveram vai dando algumas indicações via e-mail, mas fora isso somos apenas nós num cenário de desolação e tecnologia, onde tudo é regido por computadores.

Esta solidão é o cerne do ambiente do jogo, pelo que qualquer som nos faz sobressaltar. Estamos constantemente à espera que de algum compartimento saia um inimigo, com os seus gritos agonizantes a porer os nervos de qualquer um em pé. Nenhuma zona é segura, o que faz com que estejamos perante um dos RPG mais stressantes de sempre. Basta dizer que a nossa nemeses, Shodan, é uma Inteligência Artificial, como tal uma presença omnipresente num local onde o que não falta são computadores e outros instrumentos afins.

Em termos de jogabilidade, *System Shock 2* apela a dois grandes públicos: os fãs de RPGs e os de Shoot' em ups na primeira pessoa. Movendo-se em dois campos tão distintos, este é sem dúvida um título que pode suscitar ódios e paixões. Alguém que seja mais virado para os RPGs clássicos terá de alargar os seus horizontes de modo a não ver o modo de combate, muito tiro





e pancada neles, como um impedimento. Por outro lado, aqueles que adoram *Quakes*, *Unreals* e afins vão também ter de aprender a gerir as suas estatísticas porque *System Shock 2* não deixa de ser um RPG. A verdade é que este título consegue manobrar os dois aspectos de uma forma muito equilibrada, o que é raro em híbridos.

O motor de jogo usado é uma versão melhorada do *Thief: The Dark Project* e não existe nenhum defeito que se lhe aponte. Os cenários são detalhados, as texturas metálicas bem conseguidas e os inimigos estão bem caracterizados. O jogo suporta três resoluções: 640 x 480, 800 x 600 e 1024 x 768, que deverá ser cuidadosamente escolhida

conforme o computador, para que a performance não seja comprometida.

A sonoplastia é que está estupenda, contribuindo de forma crucial para o ambiente de jogo. Todos os objectos têm um som próprio e as vozes computadorizadas estão perfeitas. Basta um pedaço do tecto cair atrás de nós para que o nosso coração demore dez minutos a recuperar do susto.

Só é pena que não se tenha dado mais ênfase à interacção com outras personagens. Este sempre foi um dos aspectos mais importantes dos RPGs e, mesmo que este factor seja justificado pela história e ambiente, julgo que se trata de um dos poucos pontos em que *System Shock* falha.

Resumindo, este título é uma das propostas mais originais e bem conseguidas no âmbito dos RPGs. Contudo, são precisos uns nervos de ferro para entrar no ambiente opressivo de *System Shock 2*, especialmente agora que toda a gente anda tão feliz com o ambiente natalício.

Ana Santos

Editora: Electronic Arts
Requisitos mínimos:
Requisitos mínimos: Win 95/98, Pentium 200 Mhz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X

92%



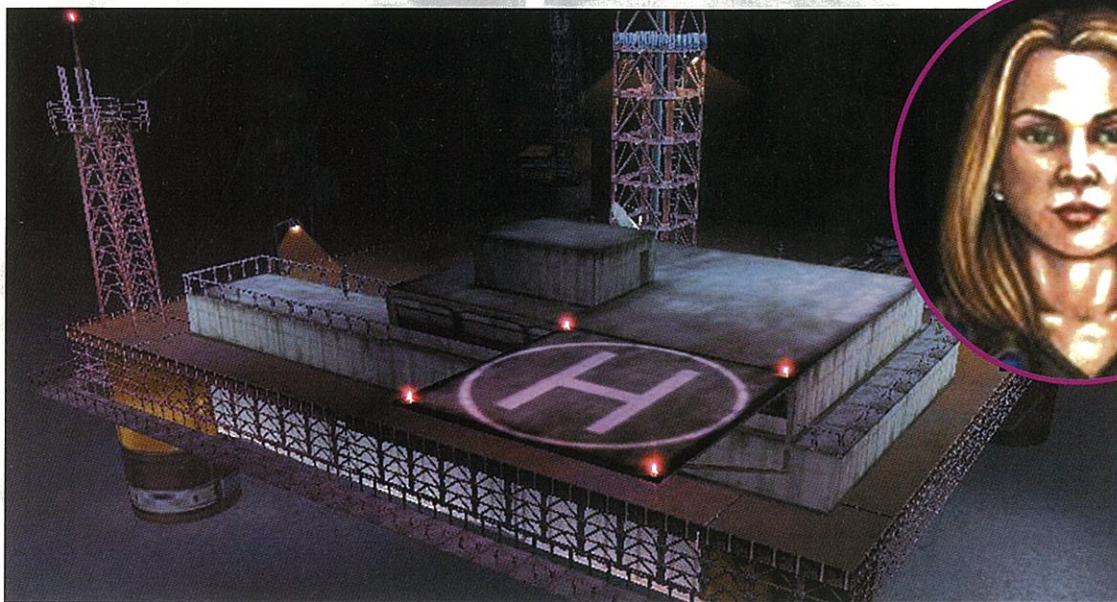
o ambiente
assustador;
sonoplastia



a falta de
interacção com
as personagens

Shadow Company Left for Dead

Acção e estratégia bem doseadas



Realce muito particular para a colocação da câmara que, através da sua rotação e zoom, permite-nos ter uma panorâmica correcta, dando-nos assim uma excelente perspectiva da posição dos inimigos, munições, armas, veículos, edifícios e outras estruturas, bem como dos percursos ideais. Todavia, a manipulação da câmara requer

algum treino, pois dada a sua fluidez por vezes não se consegue de imediato o ângulo com a perspectiva mais favorável às nossas intenções.

O interface do jogo é notável. Assim, as acções possíveis apenas com um clicar de rato são inúmeras, desde correr, rastejar, subir muros, colocar explosivos ou lançar uma granada. Por exemplo, se quiser transportar um mercenário ferido ou remover um cadáver inimigo, basta clicar no seu corpo e automaticamente surge na fotografia do seu mercenário esse corpo.

Clicando na fotografia liberta de imediato o corpo transportado. É claro que se preferir também tem ao dispor "shortcuts" que permitem realizar as mesmas acções.

Depois de *Commandos*, *Rainbow 6* e *Jagged Alliance 2* surge *Shadow Company* que vem, de algum modo, preencher uma lacuna que estes títulos apresentavam.

Diga-se desde já que *Shadow Company* é um grande jogo que difere da sua concorrência em muitos aspectos, muito embora todos estes títulos sejam de estratégia envolvendo mercenários ou forças especiais com objectivos e missões específicas.

Tal como em *Jagged Alliance 2*, a escolha correcta de mercenários consoante as suas características, das armas entre um arsenal considerável, e do equipamento acessório, são uma fase determinante do jogo e condiciona em muito o desenrolar do mesmo. Os elementos de RPG estão também presentes no jogo, já que os mercenários aprendem novas perícias e desenvolvem as já existentes, ao longo das suas missões. E as analogias com *Jagged Alliance 2* ficam por aqui.

Não sendo um jogo tão táctico como *Commandos*, *Shadow Company* introduz a acção como um elemento natural

num ambiente totalmente em 3D, com rotações e zooms dos mapas (a lá *Myth*), utilizando um motor 3D fabuloso, extremamente fluido e de grande beleza gráfica. Além de controlarmos os nossos mercenários, é possível entrarmos em veículos blindados, jipes, helicópteros, barcos ou tanques e conduzi-los, sendo a sua condução afectada pelo relevo do terreno, água, etc.

Num ambiente totalmente em 3D, *Shadow Company* utiliza um motor gráfico fabuloso, extremamente fluido e de grande beleza

O tempo real é verdadeiramente dinâmico, com a iluminação a variar ao longo do dia e havendo diferentes condições meteorológicas. Como já foi referido, o planeamento das missões deve ser criteriosamente estudado. Assim, e depois da escolha dos mercenários, entre o arsenal deverá

optar pelas armas que melhor se adaptarão à missão em causa. Arsenal esse que se afigura vasto e completo, onde encontramos armas como a famosa Beretta de 9mm, AK-47, Redhawk 44 ou a aclamada Uzi. O equipamento acessório como os fatos de camuflagem, kits médicos, alicates, binóculos de visão nocturna ou câmaras fotográficas revelam-se essenciais no cumprimento de determinadas missões.



As missões divididas em várias etapas podem ocorrer em diferentes locais: Angola, Equador, Peru, Roménia, Rússia ou Cuba, condicionando desde logo todo o equipamento a utilizar bem como a estratégia a adoptar.

Shadow Company é um título com uma excelente jogabilidade e que consegue aliar a acção à estratégia de forma brilhante

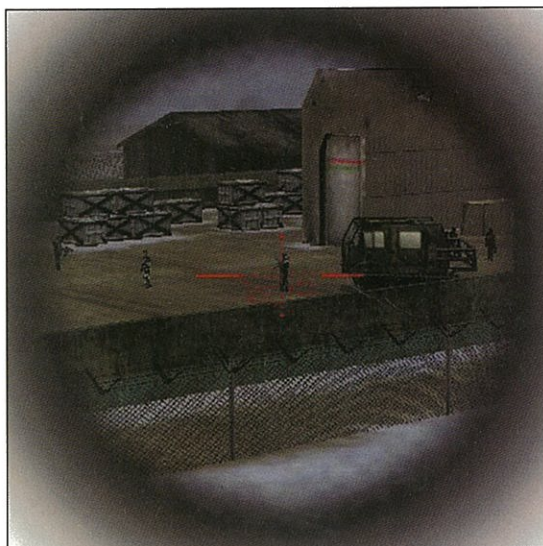
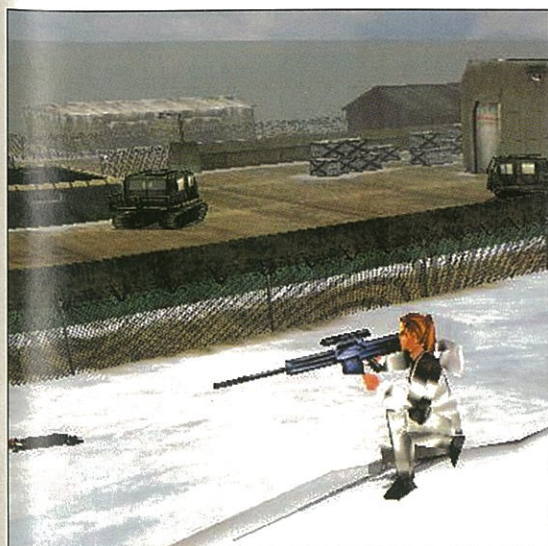
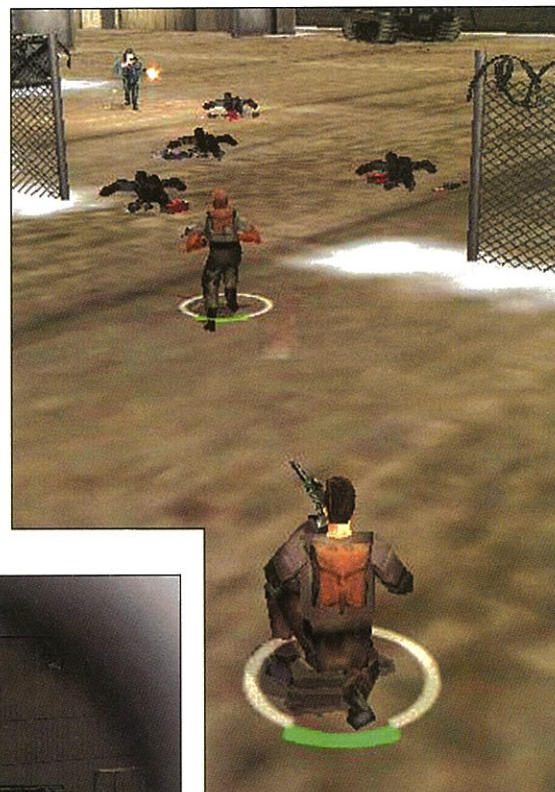
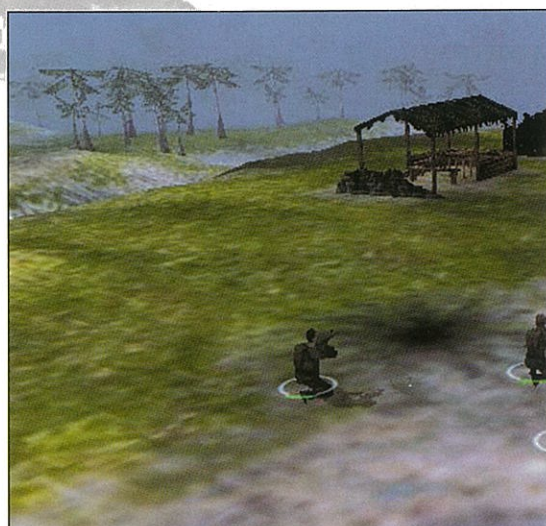
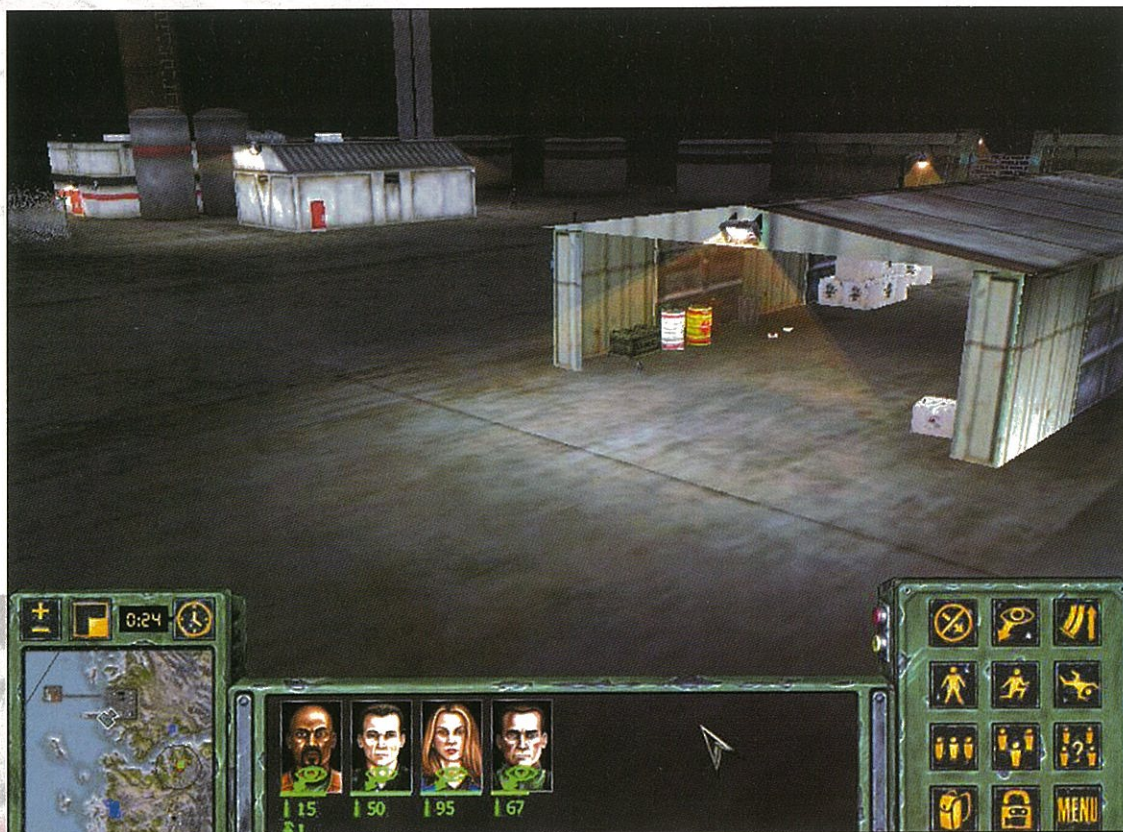
A IA é configurável em 4 graus diferentes, alterando as reacções do inimigo que tanto se podem comportar quase como "idiotas" até terem reflexos super rápidos. No modo mais fácil (Easy) podemos abordar *Shadow Company* de uma forma quase descontraída, completando as missões como se de um passeio turístico se tratasse. Pelo contrário, no modo mais difícil (Sinister) a tensão e a adrenalina são factores constantes, capazes de levar ao desespero o mais destemido dos mercenários.

Os efeitos sonoros estão bem conseguidos e muito variados, sendo perfeitamente audíveis os sons distintos das diversas armas, passos ou explosões. O fundo musical é agradável embora algo monótono.

Em suma, *Shadow Company* é um título com uma excelente jogabilidade e que consegue

aliar a acção à estratégia de forma brilhante. Não apresentando a complexidade de outros títulos do género, consegue cativar-nos desde o primeiro minuto.

Fernando Rosado



Editora: Ubi Soft
 Requisitos mínimos:
 WIN95/98, Pentium 233, 32 MB RAM, CD-ROM
 8X, Placa Aceleradora 3D

85%

+ Fluidez, grafismo, interface

- Menos: missões repetitivas, controlo da câmara

Flight Unlimited III

Vem do DOS e recomenda-se

Temos de encarar este simulador de voo civil como um caso de honra – a dos meninos dos Looking Glass Studios contra os rivais da Microsoft.

É facto que o *Flight Simulator* reinou, durante quase duas décadas, enquanto pacato e fidedigno simulador de voo sem tiros nem estratégias nem outras guerras que não fossem as do cálculo matemático, tendo a trigonometria enquanto ferramenta, a fim de se traçarem rotas, aproximações e outras operações que a pilotagem exige, incluindo as da leitura de cartas e de instrumentos.

Um dia, porém, especialistas, pilotos de poltrona e escolas de aviação puderam começar a deliciar-se com outra ferramenta – assinada pelos Looking Glass Studios. Estávamos em 1994/5 e o DOS reinava no mundo das plataformas. Nesse tempo, o *Pro-Pilot*, da Sierra, apresentava demasiados “bugs” para que fosse tido em boa conta.

Hoje, em plena era do Windows, podemos acrescentar à lista o ambicioso e impecável projecto da Terminal Reality – *Fly!*

Mas passemos ao que importa, pois rivalidades destas só resultam em cada vez melhor produto final.

FU III (para abreviar), oferece-nos lonaos voos pelos céus do Noroeste do

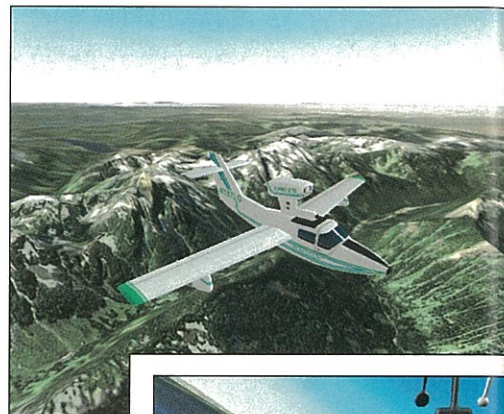
Pacífico, numas amplas 10 mil milhas quadradas de belos cenários foto-realistas, “chapados” direitinhos de imagens satélite da zona, numa espantosa resolução de 4 metros por pixel – a mais perfeita até hoje obtida.

Ao todo, dispomos do traçado virtual de 60 aeroportos autênticos da região e, caso passemos a “tratá-los por tu” com demasiada intimidade, um oportuno Editor permite-nos criar mais uns quantos.

Ainda neste capítulo, cabe acrescentar que *FU III* admite a importação de cenários do seu antecessor.

Estamos, portanto, face a gráficos de alta qualidade, cenários a rigor – nas aproximações ao solo, nomeadamente em zonas habitadas, o pormenor impressionou-nos – sonorização a preceito e um interface capaz de aliciar qualquer novato temeroso do preconceito segundo o qual os programas de voo virtual implicam memorizar milhentas teclas e outras tantas operações conjugadas.

A definição das condições meteorológicas é coisa de somenos, já que obrigatória num simulador. Porém, o que isso implica de comportamento



em *FU III* é, efectivamente, motivo para mais um Ah! de espanto, pois a sua acuidade em nada fica a dever aos gráficos e cenários em si. Os relâmpagos resultam “autênticos”, a neve “vê-se”, a chuva “molha-nos” e os ventos mexem a sério com a estrutura do avião, chegando a “sentir-se” na manche.

Cabe realçar a importância de possuírmos uma boa placa aceleradora.

A propósito de aparelhos, encontramos dez à disposição, do bom velho P-51 D Mustang da Segunda Grande Guerra ao Beechjet 400A, só para milionários. O simpático Fokker Tri-Plane convida-nos às mais ousadas acrobacias.

No ar, beneficiamos de todos os apoios exigíveis a um simulador que se preze, incluindo Air Traffic Control (ATC), cuja resposta se verifica em tempo real, o que diz da Inteligência Artificial obtida pelos especialistas que, sem a menor hesitação, “comunica” com o ATC dando-nos conta, de imediato, das condições de voo, do relevo das montanhas, havendo-as, das condições de tráfego.

Desde modo, só um “desperado”

provocaria uma colisão, tanto num “take-off” como numa aterragem ou até em plenas nuvens.

Defeitos, nem por isso. A menos que chamemos defeito a dar-se bem com um Pentium II a 300 MHz, 64Mb de RAM, 2.1Gb de disco livres e, já agora, uma placa aceleradora 3D. Abaixo disso, os céus da costa Oeste perdem muito da sua beleza.

A parte divertida é que podemos escolher missões específicas, cujos objectivos teremos de cumprir à risca, como operações de resgate, cenas do foro policial e outras. A prática, reside no Tutorial, eficaz tira-teimas e indispensável ferramenta para novatos.

E pronto. Como voar no hidroavião Muskrat Seaplane é “uma curte”, vou-me às águas.

Ilídio Alves



Editora: Looking Glass Studios

Requisitos mínimos:

WIN95/98, Pentium 233, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, SVGA 4MB

93%

+ Quase tudo.

- Demasiado guloso

Já imaginaste
uma loja onde
podes encontrar
tudo para jogares ???



Dreamcast
Playstation
Nintendo
Volantes

Game Boy

Placas Aceleradoras

Fifa 2000

Pokémon

GTA 2

Driver

Etc..., Etc...

Bimotor

essa loja está nas Amoreiras - **Bimotor Game Center - loja 2044**

Seven Kingdoms II: The Fryhtan Wars

A evolução na continuidade



Tal como acontece com inúmeras sequelas, *Seven Kingdoms II* não é propriamente um jogo revolucionário, mas antes uma evolução natural do título original.

Sendo um jogo algo complexo, ou melhor, mais completo que os habituais jogos de estratégia em tempo real, consegue prender-nos ao ecrã durante horas a fio, sob a condição de se jogar previamente o tutorial (modo treino), e dar uma vista de olhos no Manual. Isto porque *Seven Kingdoms II*, além das fases clássicas de exploração, desenvolvimento tecnológico e combate, apresenta componentes de diplomacia, comércio e

espionagem em que o leque de opções é realmente vasto. Aliás, e contrariamente ao que sucede na maioria deste género de jogos, *Seven Kingdoms II* não foca a sua estratégia no combate. Esta fase está presente e até bem implementada, com formações de exércitos, experiência das unidades, artefactos, heróis, etc., mas o combate é apenas um meio para

atingirmos os nossos objectivos. Se quisermos por exemplo conquistar uma cidade, o processo não deverá ser violento, mas sim através da influência dos nossos generais, espíões, doações ou gerando postos de trabalho de forma a que a lealdade dos habitantes ao seu Rei primitivo baixe, e assim a cidade possa ficar a pertencer ao nosso Império. Neste aspecto há dois parâmetros que deverá ter em conta: abaixo de 50% de resistência pode contar com a mão-de-obra dos habitantes e abaixo de 30% de resistência é muito provável que a cidade lhe passe a ser leal.

Seven Kingdoms II apresenta também componentes de diplomacia, comércio e espionagem

Outro processo para obter cidades é fundá-las com o excedente da população de uma cidade que comece a ficar



sobrepovoada. As cidades desempenham um papel fundamental já que são fonte de toda a mão-de-obra e a única maneira de recrutar unidades para os nossos exércitos.

As minas têm também uma função essencial, pois através da extracção de minérios (ferro e cobre) ou argila e edificando fábricas consegue abastecer-se o mercado com matérias primas e produtos acabados, elementos cruciais para o desenvolvimento e bem estar da nossa população.



Refira-se, no entanto, que quase todas as estruturas edificadas devem respeitar um certo ordenamento posicional, não distanciando muito entre si, sob pena de não serem abastecidas ou não terem força laboral.

Aliás muito do "gozo" de *Seven Kingdoms II* passa precisamente por uma gestão de recursos microeconómica.

Depois de criados alguns mercados, é tempo de estabelecer rotas comerciais, quer internamente quer com outros impérios com os quais já estejam estabelecidos tratados comerciais.

Durante este processo convém não descuidar o nosso exército porque em qualquer momento poderá eventualmente surgir um ataque inimigo.

Paralelamente, é necessário proceder à evolução tecnológica, tanto no domínio militar como no económico. Não se esqueça de fundar um colégio de espões que, consoante as suas habilidades específicas, permitem acções verdadeiramente espectaculares. Assim, e só a título de exemplo, refira-se que é possível através da espionagem conseguir que dois Impérios vizinhos entrem em conflito.

Outra hipótese que não deverá ser menosprezada é a criação e posterior visita às estalagens. Aí aparecem frequentemente heróis, generais e espões com qualidades muito elevadas que poderão ser contratados para o nosso Império. Note que os espões a infiltrar-se em cidades inimigas devem ser da mesma raça e estar disfarçados com a sua cor. Do mesmo modo

pode fazer contra-espionagem enviando espões para as suas próprias cidades.

Nas estalagens aparecem frequentemente heróis, generais e espões com qualidades muito elevadas que poderão ser contratados

Durante todo o desenrolar do jogo as acções diplomáticas, nas suas mais variadas vertentes, tratados comerciais, alianças, subornos, gratificações, pedidos de auxílio quer militar quer económico, bloqueios, etc. têm um papel preponderante.

Por último, refira-se que um aspecto muito peculiar deste jogo reside no facto de se poderem dar ordens com o jogo em pausa, muito embora se trate de um jogo em tempo real.

Em linhas muito gerais, é este o mecanismo de *Seven Kingdoms II* que não difere muito do seu original. As principais diferenças dizem respeito a nível gráfico, ainda que se mantenham as resoluções de 800X600 ou 1024X768, a cor é agora a 16 Bits e o design tanto das unidades como das estruturas foi substancialmente melhorado. Existe, inclusive, uma opção de duas escalas para estas últimas. Todavia a escala maior, embora mais detalhada e realista, e em



proporção com as unidades é demasiado grande ocupando as construções muito espaço no ecrã.

O leque de opções foi alargado, havendo a possibilidade de jogar com 12 raças diferentes ou com os Fryhtans (que se dividem em 7 tipos diferentes, cada qual com características únicas). Todavia tenha em atenção que o modo de jogar com os Fryhtans é totalmente diferente e bastante mais simples, já que os parâmetros a gerir são em número reduzido. As opções iniciais são vastas permitindo configurar o jogo perfeitamente ao nosso agrado. Curioso e inovador é o facto de a campanha ser gerada aleatoriamente, razão pela qual não existirão duas campanhas iguais com os mesmos cenários. Este aspecto garante uma grande longevidade ao título, que é aliás um ponto forte de *Seven Kingdoms II*. Estranhamente em relação ao seu original a vertente marítima desapareceu, não sendo possível a

construção de docas ou caravelas, combates navais, comércio marítimo, etc.

Concluindo, *Seven Kingdoms II* é um título que exige uma certa aprendizagem devido à profundidade e complexidade (não se assuste em demasiado, 1 ou 2 horas serão suficientes para o dominar). Depois desta fase estou certo que todo o bom estratega se sentirá recompensado.

Fernando Rosado



Editora: Ubi Soft
Requisitos mínimos:
 WIN95/98, Pentium 120,
 32 MB RAM, CD-ROM 2X

84%

+ Espionagem, gestão de recursos muito pormenorizada
 - a inexistência da componente marítima

LINHA

TEMPLO DOS JOGOS



CRÍTICAS



DICAS



NOTÍCIAS

Passatempo de Natal

O espírito do Natal já se apoderou da BGamer e não resistimos a oferecer-vos estes maravilhosos presentes.

Para os receberem só têm de participar no Passatempo de Natal da BGamer e provar que são verdadeiros BGamers.

Como? É simples.

Mostrem-nos como é o Natal do verdadeiro BGamer. Como passam a noite de Natal? E o dia? E o que têm para a Consoada? De que tamanho é o sapatinho na chaminé? E o que querem receber?

Dêem largas à vossa imaginação e participem em uma das três categorias: Texto, Desenho e Foto.

O vencedor de cada categoria vai receber um espantoso kit *Final Fantasy VIII*, uma valiosa edição limitada que não está à venda e que inclui, para além do jogo, ótimas surpresas desde T-shirt a pósters.

Do segundo ao quinto classificados em cada categoria, vão receber um jogo *Speed Freaks* para PlayStation.

É ou não é o melhor Natal do milénio?



Enviem as participações até ao dia 31 de Dezembro para:

**Passatempo de Natal BGamer
Praça Professor Santos Andrea, 17 A/B
1500-510 Lisboa**

Jogos Online

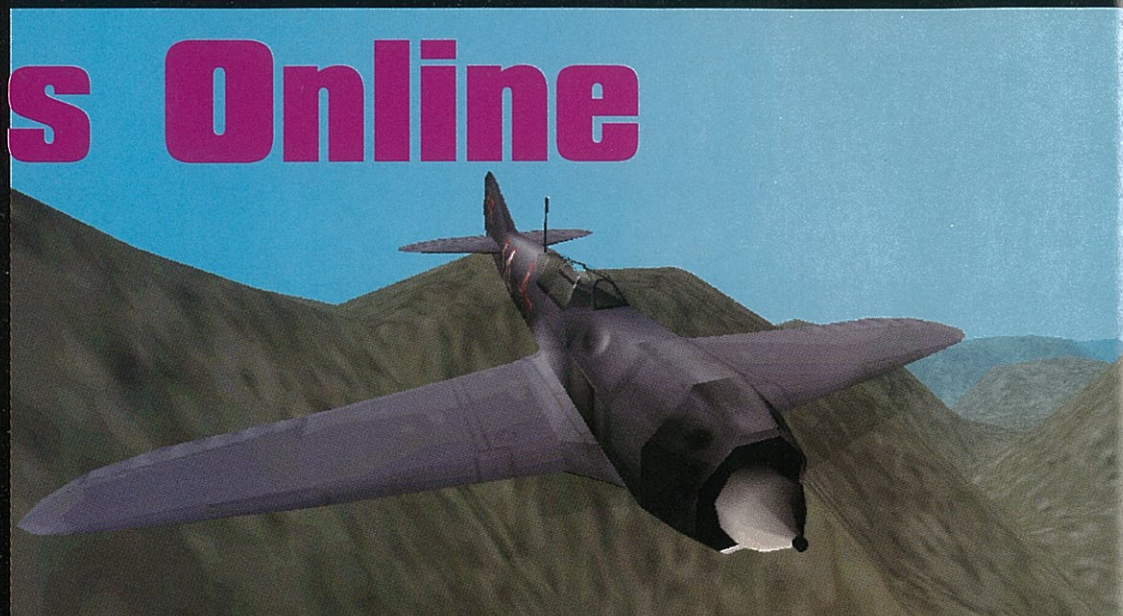
Aces High

Eis que surge mais um fascinante simulador de aviação baseado na Segunda Guerra Mundial e onde os jogadores podem realmente experimentar todas as técnicas de voo utilizadas na época para combater contra pilotos de todo o mundo.

Aces High pretende recriar ao máximo a experiência de voo tal como ela era na época, sem contudo prejudicar a jogabilidade ou retirar componentes fundamentais à aviação. Consegue-se então um título bastante fácil de aprender, mas também bastante difícil de dominar por completo, ao apresentar suficientes características e pormenores para todos os gostos. Tanto o jogador mais novato como o veterano mestre aviador se irão sentir à vontade com *Aces High*, podendo usufruir ao máximo deste jogo online.

A HiTech Creations encontra-se ainda a desenvolver o seu novo título, mas encontra-se já disponível uma beta gratuita, onde pode jogar e ainda ajudar à criação do jogo. Upgrades regulares à beta introduzem novos aviões e mais características de jogo, pelo que o jogador pode apreciar a evolução do jogo durante as diversas etapas até chegar à versão final.

Outra opção interessante para jogar *Aces High* mostra-se pelo próprio servidor. Apesar de existir uma mensalidade para o servidor principal, quem apenas deseje voar por voar poderá utilizar os



servidores gratuitos, que suportarão até oito jogadores cada e onde nos podemos divertir sem nenhum encargo adicional. É uma boa ideia que consegue resolver alguns dos problemas inerentes a este tipo de jogos.

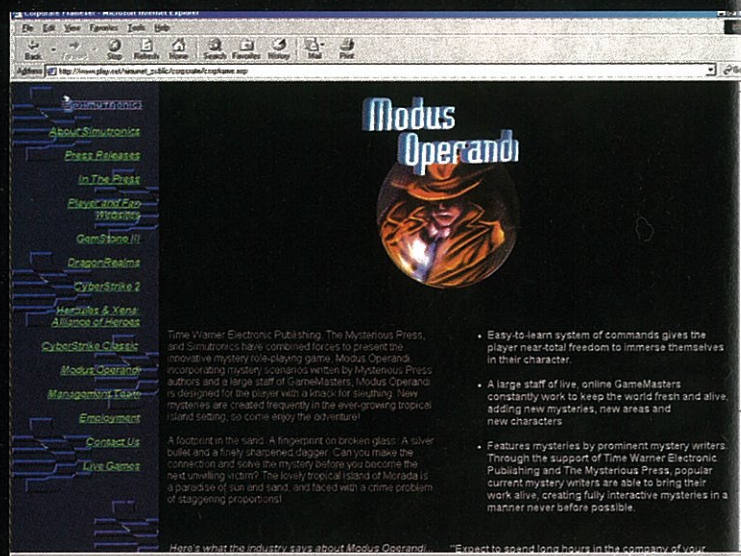
De qualquer modo, merece a pena dar uma espreitadela ao site oficial da HiTech Creations em <http://www.hitechcreations.com> e experimentar este grande circo voador.

Modus Operandi

Para quem sempre desejou tornar-se num famoso detective ao estilo de Sherlock Holmes ou Poirrot, *Modus Operandi* é um dos melhores títulos acessíveis no universo online, com virtualmente milhares de enigmas para resolver, num mundo em constante renovação e onde o cérebro importa mais do que a força física.

Este título da Simutronics é uma reconstrução dos ambientes das melhores histórias de mistério para um jogo fantástico, com um universo bastante completo e complexo para o jogador percorrer.

Começando na criação da personagem, onde escolhemos a altura, a cor do cabelo, a profissão e outros pormenores, em *Modus Operandi* fazemos o papel de um investigador particular, numa ilha onde os crimes acontecem a um ritmo alucinante, e onde, para se conseguir resultados, se tem de fazer o trabalho pelas próprias mãos. A ideia de jogo é extremamente interessante, permitindo-nos aventurar em inúmeros mistérios online, interagindo com eles de uma forma incrível, através de uma interface



totalmente escrito, onde praticamente todas as acções são permitidas, e onde podemos tomar a investigação pelo rumo que mais se adequar à nossa personalidade.

A variedade presente em cada um dos enigmas é também surpreendente, e é assegurada por um grupo de escritores que submetem as suas histórias para este mundo virtual, garantindo uma durabilidade infinita, à medida que vamos aumentando a reputação e o dinheiro da nossa personagem, e aumentando a nossa própria importância em relação à comunidade de *Modus Operandi*.

Claro que nem tudo neste jogo é resolver mistérios, pelo que sempre nos podemos dirigir para as regulares festas de convívio ou casas de apostas espalhadas pela cidade, ou ainda preparando-nos para um próximo caso, que pode

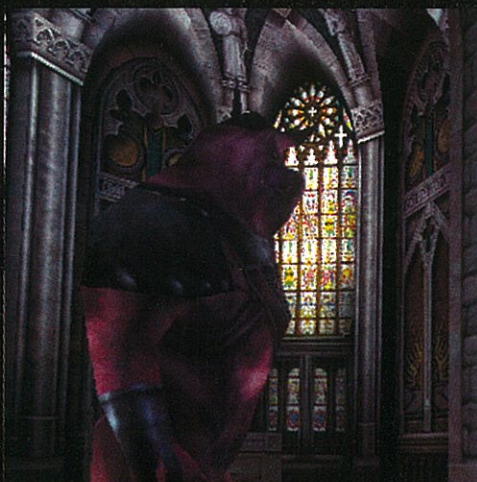


aparecer à nossa frente quando menos o esperamos.

É um jogo interessante e que pode prender durante largas horas o apreciador deste estilo de livros, ao ver-se transportado para o papel de investigador, tendo a oportunidade de conduzir as investigações por melhores caminhos. Disponível em <http://www.rpgxtreme.com>.

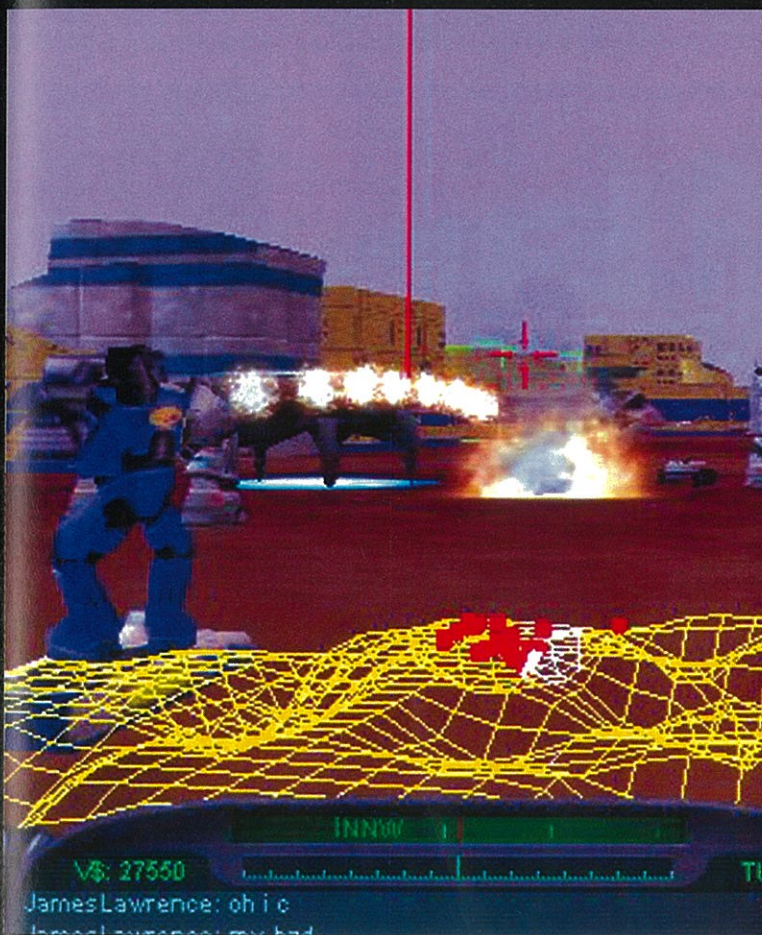
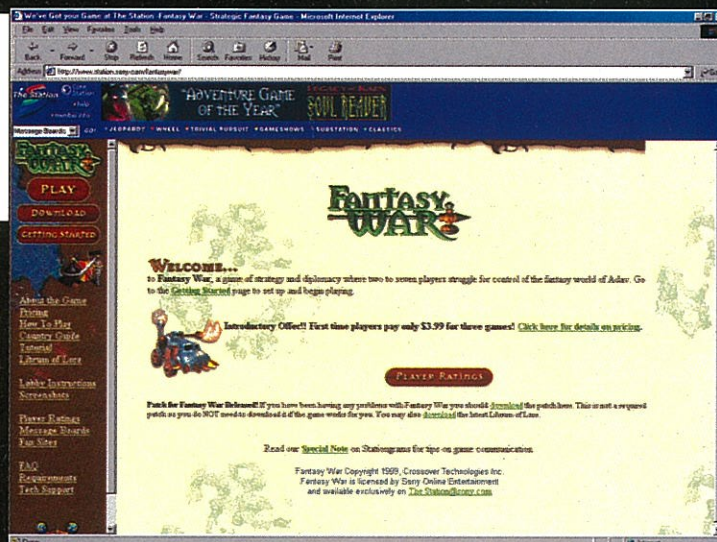


Para quem precisa de informação regular sobre o que se passa nos principais **RPGs** online, existe um site indispensável que contém notícias sobre as últimas quests, estado da rede e dos servidores e outras informações úteis relacionadas com cada um dos títulos. Dirija-se a <http://www.stratics.com> e veja por si.



A **Legend Entertainment** já lançou a demo oficial da sua nova aventura online, *The Wheel of Time*. Com características únicas que permitem usufruir totalmente do seu modo multiplayer, este fantástico título pode agora ser experimentado através desta demo de 77 megabytes. Faça já o download em <http://wheeloftime.com>.

A **Sony** lançou já o seu novo título de estratégia online, onde, para além da força militar, o engenho político é igualmente necessário e absolutamente essencial. Este jogo encontra-se já disponível para experimentação e pode conseguir mais informações no site oficial em <http://www.station.sony.com/fantasywar>.



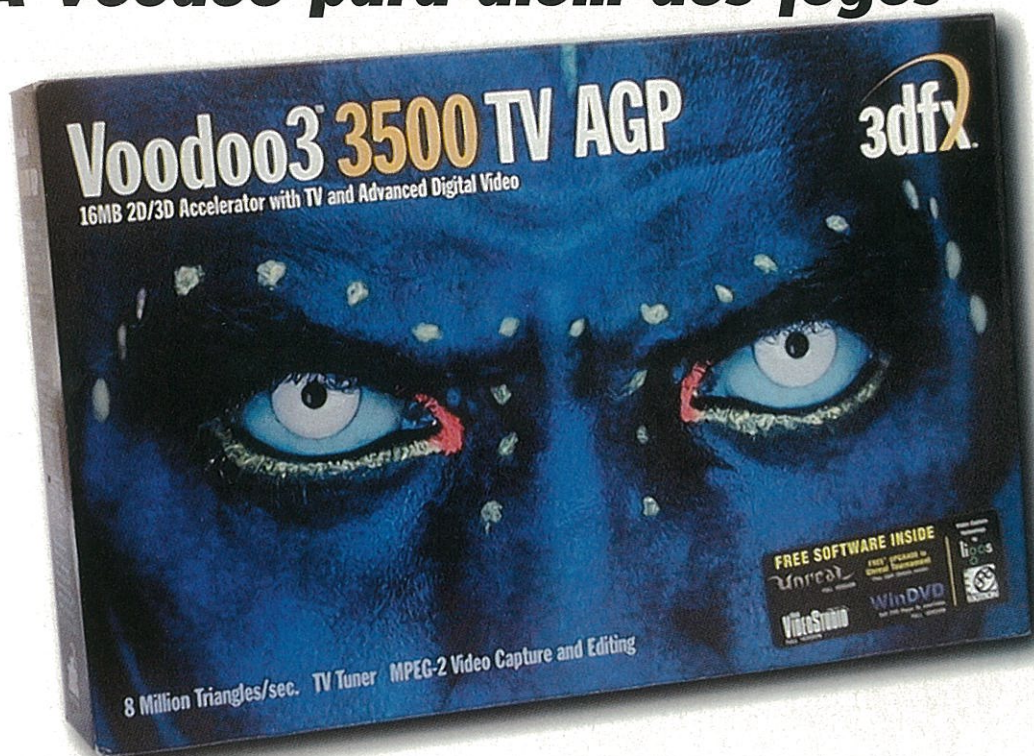
A **SegaSoft** distribuiu já alguns screenshots do seu jogo de estratégia online, *10Six*, que deve ser lançado brevemente. Com um gigantesco servidor capaz de suportar mais de um milhão de jogadores, *10Six* poderá ser um dos mais interessantes jogos online a ser lançado nesta temporada. Dê uma olhadela em <http://www.ga-strategy.com/images/10six/>.

A **Activision** abriu agora oficialmente o site dedicado a *Star Trek: Hidden Evil*. Para além da variada informação e screenshots do jogo, encontram-se também alguns vídeos para download. Se é um Trekker absoluto, transporte-se já para <http://www.activision.com/games/hiddenevil>.



Voodoo3 3500 TV AGP

A Voodoo para além dos jogos



Investimento em hardware terá de reverter em algo mais útil do que propriamente aquilo que já sabemos ser do mais essencial na vida de um bom BGamer, uma boa performance gráfica nos momentos de pura concentração no ritual diário dos nossos joguinhos, apresento-vos uma placa gráfica que permite juntar às qualidades já conhecidas das anteriores Voodoos um instrumento de entretenimento Multimédia de qualidade.

Depois das diversas versões da gama Voodoo3 de placas gráficas (a Voodoo3 2000 e a Voodoo3 3500), a 3Dfx Interactive resolveu lançar uma nova versão com inovações que primam pelo suporte DVD, MPEG 2 e sintonia de radio-frequência nas bandas de emissão de Televisão, assim como tratamento directo de vídeo, tal como captura de imagem e movimento.

Esta inovadora e completa placa gráfica é reconhecida pelo nome Voodoo3 3500 TV (apenas na versão AGP).

No que toca às velhas

características 3D, esta placa com 16Mb de memória SDRAM consegue calcular 8 milhões de polígonos por segundo, algo aquém de outras placas no mercado, uma RAMDAC a 350MHz, que permite refresh rates até 160Hz (bastante bom em termos de estabilidade de imagem no ecrã) nas resoluções mais baixas e até às resoluções 2046x1536 com um refresh rate a 75Hz.

Em termos de imagem 3D texturada (superfícies personalizadas pelo programador) esta placa consegue debitar cerca de 366 MegaTexels por segundo com um motor de 32 bits.

Claro que se mantêm todas as características de tratamento de imagem por hardware, tais como o alpha blending (arredondamento das superfícies mais 'quadradas'), gouraud shading (tecnologia de aperfeiçoamento da luminosidade de sombras), tabelas de nevoeiro programáveis e correcção de pixels e texeis intermédios.

Pena que só suporte a tecnologia AGP 2x que, para aplicações mais exigentes, não é suficiente (no que refere à velocidade de transferência de dados entre o processador e a placa gráfica).

De resto todas as API, ou seja os

interfaces de hardware, continuam a ser suportadas nesta versão da Voodoo, mais concretamente o DirectX, Glide e o OpenGL.

Todas estas características são já suficientes para uma boa performance, até nos jogos mais exigentes graficamente, desde que jogados num bom Pentium II.

De facto, testei esta placa com o *Half-Life* e o *NBA 2000* e devo dizer que o desempenho alcançado (mesmo com um computador a 200Mhz) satisfaz a minha curiosidade e saciabilidade, tanto pela qualidade de movimentação como pela luminosidade e definição de ambiente provocado pela placa.

Passando à grande inovação desta placa, o tratamento de multimédia, posso começar pelo interface físico que nos possibilita uma entrada de antena normal de televisão e um cabo (por eles chamado POD) que permite entrada e saída de vídeo (tipo S-Video) e áudio.

Claro que é incluída a saída SVGA para todos os tipos de monitores.

Internamente existe uma saída de áudio para que o tratamento deste possa ser feito por qualquer placa de som (o conector é semelhante ao que usualmente liga

o leitor de CDs às placas de áudio).

Com este suporte podemos optar por ligar o monitor ou uma televisão para melhor visualizar todas as aplicações multimédia (sobretudo DVD), opção essa definida por software.

Falando em software, e juntamente com todo este suporte físico, são-nos facultadas aplicações que exploram extrema e eficientemente todas estas capacidades.

Assim, além das ferramentas óbvias de manuseamento da placa em si, temos o WinDVD da Intervideo, Ulead VideoStudio e o VisualReality.

Das três, a mais sonante é sem dúvida o VideoStudio que permite realizar edição de vídeo e áudio, exportando depois o resultado para os formatos MPEG-2 e AVI. Podemos editar, montar e tratar qualquer parte do vídeo com ferramentas de tratamento visual e sonoro de tom profissional.

Também a aplicação VisualReality (3Dfx TV) se mostra bastante versátil e útil, uma vez que incorpora a captura de vídeo e imagem, tanto pelo sintonizador (com memória para 128 canais), como pelas entradas auxiliares de sinal audiovisual. Juntamente com esta aplicação acedemos ao Digital VCR, que permite gravar (tal como o usual vídeo caseiro..., aquele de trazer por casa, coladinho à televisão) qualquer tipo de entrada audiovisual, nas horas que anteriormente se programem. Tipo gravar em VHS, mas o resultado reverte num ficheiro AVI ou MPEG-2 no nosso disco rígido.

O WinDVD é a habitual aplicação para a visualização de DVDs com todas as opções inerentes a este tipo de aplicação.

Bem, para aqueles que além de uns joguinhos também gostam de outros tipos de divertimentos, e pelo preço aproximado de 40 mil escudos, é um investimento que vale a pena uma vez que, além de uma razoavelmente boa placa gráfica 2D/3D, adquirimos também uma placa de vídeo.

Miguel Carapinha

Música Digital Internet
Cinema em Casa Jogos

Música Digital Internet
Cinema em Casa Jogos

Música Digital Internet
Cinema em Casa Jogos



GRÁFICOS



DVD



SOM



COLUNAS DE SOM



CD-ROM

VIVA A EXPERIÊNCIA

Entra no jogo... Com o sistema Sound Blaster Live!™ e colunas de som FourPointSurround™. Deixa que o Environmental Audio™ – a tecnologia de som mais avançada para PC ao teu dispor – te transporte até ao centro de toda a acção.



3D Blaster GeForce Annihilator equipada com uma arquitectura revolucionária de transformação e iluminação independente do CPU, 32Mb de memória e pipeline de 4 pixels para te oferecer os melhores desempenhos e níveis de detalhe e realismo... nunca antes alcançados.



Vive o autêntico e definitivo Cinema em Casa para PC. Instala o sistema PC-DVD 6x e as colunas DeskTop Theater™ DTT 2500 Digital da Creative, com som surround Dolby Digital AC/3... e desfruta da pura qualidade dos filmes digitais no teu PC ou televisão.



CREATIVE

www.creative.com

O PC ideal



Pois os nossos queridos leitores estão baralhados com tanta informação sobre hardware, hã? Pois eu sei que é muita placa, muita especificação técnica e muita neutralidade. Mas, de facto, torna-se complicado estar a comparar placas uma vez que de mês para mês nos bombardeiam com novidades e novidades hardwerianas, cada uma melhor que a outra, o que torna impossível uma decisão sobre a melhor placa, sem falhar com as novidades que de antemão sabemos estar a rebenotar.

Mas....Sendo constantes os pedidos do tipo de hardware a adquirir tanto de base como para fazer upgrades, decidimos incluir um pequeno extra com as sugestões que achamos ser as melhores no que respeita à relação preço/qualidade.

Apresentamos três sugestões: aquela que para nós é a melhor opção preço/qualidade, a que é menos acessível mas de elevada qualidade, e a que achamos ser realmente recomendada, independentemente do preço.

Miguel Carapinha

Sugestão da melhor relação preço/qu

Por um preço modico, esta configuração ja permite uma jogabilidade de qualidade e entretenimento para torrar durante umas boas horas, sem entediar.

Processador – Celeron 333Mhz
Memória – 64Mb
Placa Gráfica – TNT2 M64 ou Voodoo 3 3000
Placa de Som e Colunas – SoundBlaster Live! Value
Leitor de CD-ROM – 40X
Monitor 15"



Sugestão para melhor qualidade

Melhor ainda, começamos a anular completamente todos os saltos no movimento da nossa personagem com uma qualidade de imagem fabulosa e um som a condizer.

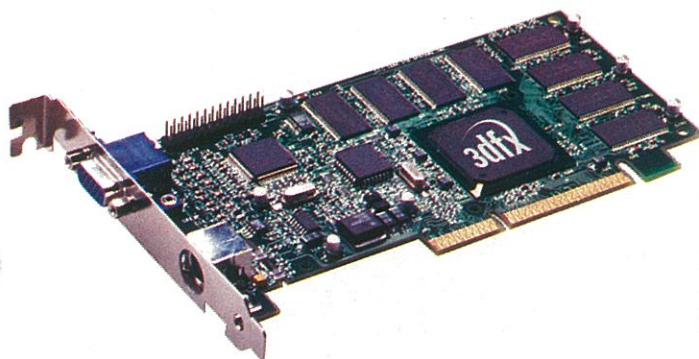
Processador – PIII 450Mhz
Memória – 128 Mb
Placa Gráfica – G400 MAX
Placa de Som – SoundBlaster Live! Player 1024
Colunas – Four Point Surround SoundBlaster
Leitor de CD-ROM – 40x
Monitor 19"



A nossa sugestão

Este seria o nosso top actual para um desempenho óptimo de um digno viciado no nosso velho hábito dos jogos. Claro que não olhámos a despesas.

Processador – PIII 600 MHz
Memória – 256 Mb
Placa Gráfica – Annihilator Ge Force 256
Placa de Som – SoundBlaster Live! Platinum
Colunas – Desktop Theatre 5.1
Leitor de CD-ROM – 40x
Monitor 21"



TROFÉUS «jetnet_99»

Os Melhores dos Melhores da Internet



A Comunidade Cibernauta votou on-line e elegeu
para o 1º lugar, na categoria
Comunicação Social, o site

www.radiocomercial.pt

Lisboa, 25 de Março de 1999

Engº Carlos Sousa Alves
Presidente da Comissão Executiva da Telepac



Telepac
Comunicação de Dados

Cartas dos Leitores



BIMOTOR-GAMER
Pr. Professor Santos Andrea
n° 17 A/B
1500-510 LISBOA

Olá BGamer.

Chamo-me Bruno tenho 16 anos e adoro jogos, portanto adoro a vossa revista.

Mas queria fazer-vos umas perguntas:

1- Qual o melhor RPG (como nunca joguei nenhum, espero começar bem)?

2- O X-Wing: Alliance vai ter alguma expansão?

3- Sabem se vai haver algum jogo de estratégia em tempo real sobre a Guerra da Estrelas?

4- Digam, por favor, o Top 3 das melhores placas aceleradoras 3DFx?

Sem mais nada que vos perguntar, desejo-vos boa continuação e que respondam rapidamente às minhas perguntas.

Bruno Buco (Por E-Mail)



1- Escolher o melhor RPG não é tarefa fácil.

Baldur's Gate permanece ainda entre os

favoritos. Se pretende algo mais recente,

estão para sair vários títulos promissores,

como é o caso de Ultima IX: Ascension,

Diablo 2 e Final Fantasy VIII. Contudo, se

ainda é novo nestas andanças Revenant e

Darkstone são títulos mais acessíveis e de

inegável qualidade.

2- Já teve.

3- Sim, de seu nome Force Commander, que

deverá sair no próximo ano.

4- Aqui vai o nosso top 3 das 3DFx: Voodoo 3

3500 Tv, Voodoo 3 3000, Voodoo 3 2000.

Oi BGamer

Antes de mais queria dizer que sou um leitor assíduo, desde a vossa 3ª edição e achei muito bem os 2 CDs agora. Tenho um Pentium II a 333 com 32 Mb de RAM e queria pô-lo mais rápido: o que devo comprar atendendo a preço/ qualidade? 64mb de Ram ou placa aceleradora (qual)? Por favor digam-me só um/uma.

Agradecido

Quando dão o demo de Age of Empires:

Age of Kings? Por favor ando a sofrer. Já

agora digam-me também o preço.

Porque é que a maioria dos demos não

aceitam cheats? Se aceitam e forem

especiais digam-me para Age

of Empire: Rise of Rome e Age of

Empires 1.

Obrigado e adeus.

Fábio André



Dado que no momento a Ram se

encontra a um preço bastante elevado,

talvez o melhor seja comprar agora uma

placa aceleradora e mais tarde mais Ram.

Quanto à placa que deve comprar, se

quer bastante qualidade opte por uma

Riva TNT 2.

A demo do Age of Empires 2 vem já na

revista deste mês, pelo que o Fábio já não

precisa de desesperar. Quanto ao preço do

jogo, está dentro do habitual, ou seja, entre

os 8 e os 10 contos. Por vezes os códigos só

funcionam nos jogos. Sempre que nos é

possível tentamos incluir códigos dos demos

que se encontram nos nossos CDs.

Olá BGamer,

Tenho algumas perguntas para vos fazer:

1- Quando vai estar à venda a PSX2 e quanto vai custar?

2- O que me aconselham a comprar:

Collin McRae Rally ou Nascar para o PC?

3- Vocês vão fazer algum passatempo para a Dreamcast?

4- Porque não põem jogos de consola nos vossos demos?

Obrigado pela vossa atenção.

Daniel Jorge, Porto



1- A PSX2 deverá ser lançada no mercado europeu no final do ano que vem. Quanto ao seu preço ainda é cedo para saber, mas

deverá rondar os 60, 70 contos.

2- Nós adoramos o Collin McRae

Rally.

3- Vamos tentar fazer passatempos com a Dreamcast. Aguarde pelas próximas edições da BGamer..

4- Ainda não nos foi possível chegar a um

acordo que nos permita pôr demos de

consolas nos nossos CDs, mas pode ser que

com a chegada dos novos sistemas esta

situação se altere.

pequenos anúncios grátis

Troco o jogo Jurassic War para PC, Rayman e Tomb Raider 3 para a Playstation, Toy Story para Mega Drive por jogos para a Playstation. Ando especialmente à procura do Carmaggedon para a Playstation.

Contactar Leonardo Serra, tel. 243 945550

Vendo Sega Saturn com 1 comando, 1 cartucho de memória, 1 Virtua Gun e 16 jogos (Fighters Megamix, Nights, Sega Rally, Tomb Raider, Virtua Cop, Winter

Heat, WWS 97, e muitos outros), tudo isto por 20000\$00. Contactar mop33605@mail.telepac.pt

Troco Nintendo 64 com um comando, memória e quatro jogos (Super Mario

CARTAS DO MÊS

Antes de mais quero dar os parabéns pelo excelente serviço que têm feito na vossa revista. O motivo que me fez escrever-vos é, no mínimo, caricato. Eu sou estudante de programação e há já algum tempo que, quando saio das aulas, me aparece um sujeito, que se diz membro da BGamer e que tenciona criar um clube onde se alugam jogos (tipo clube de vídeo). Para entrar basta pagar uma taxa de 2500\$ e depois, por cada jogo, paga-se uma taxa entre 2000\$ e 5000\$ (dependendo do jogo e tempo de aluguer). Pode-se também comprar jogos, desde os 6500\$ aos 10000\$. Devo dizer que fiquei desconfiado, pois nunca ouvi falar de tal coisa e o sujeito mostrou um papel, onde se confirmava a presença da BGamer nesse negócio. Continuo desconfiado mas mesmo assim resolvi perguntar, pois se for mesmo oficial sou capaz de entrar, mas se não também não quero ser enganado.

1- O jogo Silent Hill será convertido para PC?

2- Será que se a PSX 2 for superior a um PC actual até à data do seu lançamento os fabricantes de PC terão resposta, a nível gráfico de placas e processadores, à altura para lhe fazerem frente? Ou será que a batalha está perdida por completo?

Daniel Rodrigues, V. Nova de Famalicão



Em relação ao que nos contou nesta carta queremos esclarecer que não, a BGamer não tem qualquer conhecimento desta acção, pelo que o documento apresentado é falso. Aliás, aproveitamos para lembrar que o aluguer de jogos é ilegal, pelo que não deve confiar nessa pessoa.

Agradecemos aos nossos leitores que nos avisem sempre que estas situações ocorram, tanto por carta como por telefone ou e-mail.

Quanto às perguntas:

1-Não está anunciada a conversão de Silent Hill para PC, nem para qualquer outra plataforma que não a Playstation.

2-Já muitos leitores exprimiram a sua preocupação relativamente ao lugar do PC com o advento das novas consolas. É verdade que tanto a Dreamcast como a Playstation 2 têm gráficos imponentes, mas não convém esquecer que a tecnologia do PC evolui de dia para dia. A opinião da redacção baseia-se nisto mesmo, e nós achamos que o PC ainda tem muito que dar até ser ultrapassado por uma consola.

Olá a todos da BGamer, e a todos os leitores assíduos desta revista fenomenal.

Sou o Pedro, e tenho 15 anos. Primeiro que tudo quero felicitá-los por fazerem uma revista tão boa, e tão completa, como é a BGamer.

1 - Para vocês o que é melhor, e o que é que vai compensar mais, não só agora, mas no futuro (próximo), eu comprar uma Dreamcast, que já saiu, e que custa 50 mil escudos, ou uma Playstation 2, que custa cerca do dobro? Pergunto isto, porque através das vossas revistas, e não só, tenho visto e comparado os vários jogos destas duas consolas, e tenho visto que, pelo menos para mim, os da Dreamcast, parecem ser jogos melhores, mais conhecidos, ou então uma continuação de outros que foram muito bem sucedidos anteriormente, quer no PC, quer em Arcade. Dêem-me as razões da vossa opinião, para eu me orientar melhor.

2- Quais é que são para vocês, os melhores jogos para a Dreamcast?

3-E já agora, os melhores jogos do momento para a Playstation?

Bem, só me resta despedir, e desejar-vos um bom trabalho, e que continuem com esta revista que é simplesmente genial.

Joaquim Gonçalves (Por E-Mail)



1- Uma das perguntas mais frequentes dos nossos leitores é realmente esta: Dreamcast ou Playstation 2? Como já foi mais do que dito, ainda não é possível comparar as máquinas, dado que a PSX 2 ainda não saiu. É verdade que as especificações técnicas da PSX 2 são superiores às da Dreamcast, mas por outro lado esta já existe, está no mercado e tem um grande leque de títulos disponíveis a atestar a sua qualidade.

2- Soul Calibur, Sega Rally 2 e Sonic Adventure.

3- Final Fantasy VIII, Dino Crisis e FIFA 2000.

64, Star Wars: Shadows of the Empire, Wave Race 64 e Mischief Makers), tudo em bom estado, por uma Sega Saturn com um comando e três jogos: Tomb Raider 3, Sonic Jam e Virtual One ou vendo tudo por 25.000\$ Contactar Sérgio Monteiro das 18 h às 20 h, de 2ª a 6ª, pelo telemóvel 96-5280926

Vendo impressora HP 600 a jacto de tinta como nova por 20.000\$. Vendo joystick Thrustmaster com quatro botões como novo por 1.000\$. Para informações contactar Bruno Chão por telefone com os seguintes números: dia- 91 7001981 noite- 256 718036

Vendo Gameboy preto, em excelente estado, por 5000\$. Contactar Dinarte tel: 291 962670

Vendo impressora Lexmark 1000 Color Jetprinter, com tinteiro, em muito bom estado, por apenas 15 000\$. Vendo também jogos para a Sega Saturn

Olá viciados! Adoro a vossa revista... espero que continuem assim! Qualquer dia têm que também me deixar dar uma voltinha no vosso Pentium 350.000! Sei que é do Manuel Viana... mas não faz mal! Como tudo não é um mar de rosas (visto que estas têm espinhos!) tenho que vos fazer umas perguntinhas! Tenho um Pentium 200 Pro com 64MB de RAM e queria saber se a Matrox G400 ou a Voodoo 3 3000 são compatíveis com o meu pentiumzinho (visto que eu não estou a pensar mudar de computas tão cedo!)... Se não são compatíveis... ao menos digam-me a melhor que seja compatível!

David Belo (Por E-Mail)

Bimotor Gamer As incompatibilidades não têm a ver com o processador mas sim com a motherboard, que pode ou não ter o slot AGP.

Olá pessoal da BGamer!
Em primeiro lugar gostaria de vos felicitar pela vossa revista, que na minha opinião é a número um.

1- Sendo eu um fã de RPGs gostava que me indicassem alguns títulos (já tenho o Final Fantasy VII)

2- Gostava de saber quando sai o Final Fantasy VIII para Pc.

3- Eu gosto do jogo Pokémon mas até agora, para meu desgosto, só saiu para a Nintendo, nomeadamente para Gameboy. Gostava portanto de saber se esse jogo vai sair para PC e se sim, quando.

Ricardo Manuel, Baixa da Banheira

Bimotor Gamer 1-Remetemos o nosso leitor para a resposta dada ao Bruno

2-O Final Fantasy VIII está previsto para o princípio do próximo ano.

3-Infelizmente não está prevista uma conversão para PC de Pokémon.

Olá pessoal da BGamer!
Primeiro gostaria de felicitar toda a equipa pelas excelentes revistas que têm feito!

Tenho algumas dúvidas que gostaria de ver respondidas na próxima edição da vossa revista:

1º Quando estará disponível uma versão demo jogável do jogo Tomb Raider IV?

2º Para quando é que o jogo DRIVER estará disponível para PC? Irá ser editada uma versão demo jogável deste jogo?

3º e última pergunta, na vossa última revista, na secção dedicada à nova consola da SEGA, dizem que a mesma irá ter um processador 4 vezes mais rápido do que um Pentium II da Intel. Ora se este processador tem apenas 200 Mhz de velocidade como é que pode ser 4 vezes mais rápido do que um Pentium II?

João Nuno (Por E-Mail)

Bimotor Gamer 1º A demo do novo Tomb Raider foi publicado no mês passado .

2º A demo de Driver foi incluída no CD 1 do mês de Outubro. A versão PC está já disponível.

3º O "quatro vezes mais rápido" referido no mencionado artigo é relativo ao processamento de gráficos 3D.

Cara BGamer,
Sou um estudante num curso de Técnico de Multimedia e, para melhor desempenho na criação de gráficos em 3D, preciso de comprar uma placa aceleradora. Como sou, também, um grande fã de jogos de computador, e como a maioria deles agora necessita da mesma placa, venho por este meio solicitar-vos que me esclareçam uma grande dúvida: qual será, então, a melhor placa, a Voodoo 3 3000 AGP ou a Riva TNT 2 Ultra (se houver ainda outra melhor, mencionem-na)? Eu li o vosso artigo na BGamer de Agosto, mas estou indeciso. Ajudem-me.

Obrigado,

Pedro Barroso (Por E-Mail)

Bimotor Gamer Se o preço não for impedimento há uma melhor, a Annihilator Gforce 256.

Olá pessoal da BGamer!
Queria primeiro de tudo felicitar-vos pelo vosso excelente trabalho, que cada vez é melhor!

1-Tenho um Pentium II MMX com 400 Mhz, 64 Mb RAM, 4 Gb de disco rígido e uma placa ATI RAGE. Porque é que certos jogos em que ponho resolução 640x480 o jogo começa a ficar lento?

2-Que placa é que posso comprar que seja boa, recente e barata?

3- Valerá a pena comprar o jogo Black Moon Chronicles tendo o jogo Total Annihilation: Kingdoms?

Bernardo Chaves, Lisboa

Bimotor Gamer 1- Pode ser do Direct X, o facto de não possuir placa aceleradora 3D ou ainda pela eventualidade de as drivers da sua ATI RAGE estarem desactualizadas.

2- A Riva TNT I e II M64, ou a Voodoo 3 são boas escolhas, ou então a Voodoo 2 se quiser manter a ATI.

3- Na nossa opinião, não.

pequenos anúncios grátis

(Virtua Fighter, Virtua Racing, Victoria Goal, The Incredible Hulk, Battle Arena Toshiden, Exhumed e Demos), tudo por 16.000\$. E para a Master System (Dragon: the Bruce Lee Story, Batman, Taz Mania, Super Space Invaders,

Gauntlet, Ecco The Dolphin, Pit Fighter, Master Games, Arcade Smash Hits) tudo por 12000\$. Posso também vender os jogos em separado por um preço a combinar. Contactar José Carlos das 19 às 22h para o número 253- 53 4472.

Vendo Sega Saturn, com chip, comando e com dois jogos (Virtua Fighter e NBA Action) por 14000\$ ou troco por Playstation ou Nintendo 64 apenas com o comando. Vendo a Saturn com chip por 11.000\$ ou só o chip



WWW.BIMOTOR-GAMER.PT

Tudo o que sempre quis saber sobre jogos está no site da BGamer. Análises, Antevsões, PC, Consolas, e ainda inúmeros links para os seus jogos preferidos. Em breve teremos também a secção de Soluções e de Truques para o ajudar a terminar mais rapidamente os seus jogos. Não perca ainda os fabulosos passatempos!

Aproveitem os **passatempos** fabulosos em que podem participar e habilitem-se a prémios semanais!
Não percam!

Vencedores do Passatempo Acclaim

- ✓ Helder Filipe Lopes - Penafiel
- ✓ Carlos Alberto Lourenço - Portimão
- ✓ Fernanda Maria Chão - Setúbal
- ✓ Sérgio Garcia Morlim - Massamá
- ✓ Helder Faria Leal - Caldas Vizela
- ✓ Ricardo Silva - Funchal
- ✓ Victor Manuel Miranda - Machico
- ✓ Ricardo Vieira - Sintra
- ✓ Luis Frederico Mendonça - Lisboa
- ✓ Francisco José Vieira - Souselas

CARLITOS.COM



Desenhos de João Campos e texto do nosso leitor Tiago

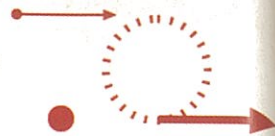
por 5 500\$. Tel: 253- 262327.
Chamar por Marina.

Vendo uma Sega Saturn em bom estado
por 6.000\$ com o jogo Tomb Raider I.
Vendo também o Resident Evil, o Duke

Nukem 3D e Dragon Ball Z cada um 2
500\$. Virtua Fighter Kids e Virtua Cop II
cada um por 2000\$. Virtua Fighter II e
Guardian Heroes os dois por 1500\$.
Todos para Sega Saturn.
Para PC vendo Tomb Raider III

por 2500\$, Quake II por 1500\$,
Civilization 2 e Tomb Raider 2
por 1500\$.
Contactar Nuno Simões
para 21 75726 86

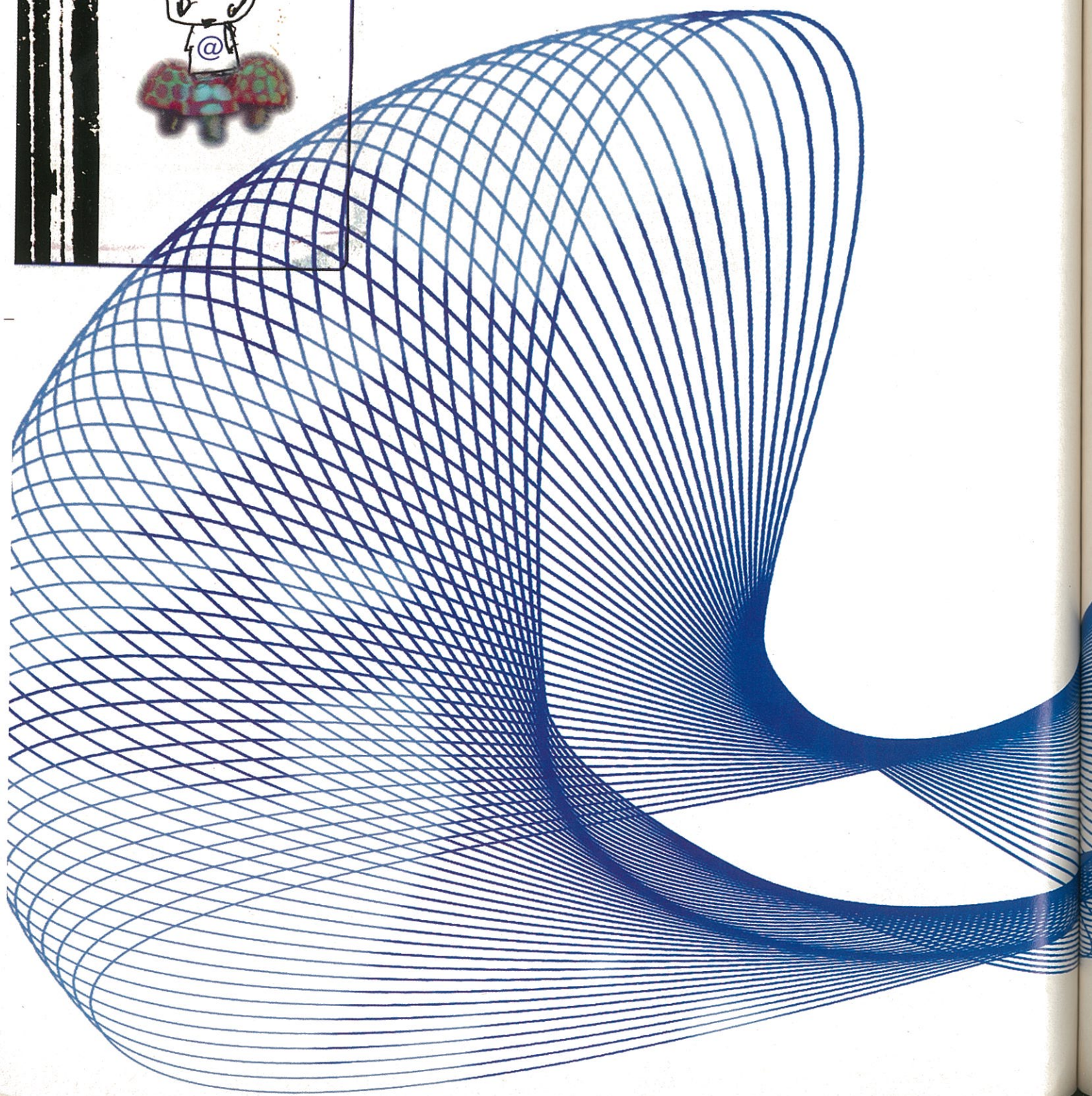
判
即日
枚



続 プリント 作業 指示

余白不可

物(物)本位
示通り



ON

SITE DESIGN radical.pt



this site uses some of the latest technology for delivering multimedia on the Internet. We recommend that you install the Shockwave Player, the Real Video Player and the QuickTime.



Click to start



WWW.PORTUGALRADICAL.PT

ESTAS 2 PÁGINAS FAZEM PARTE DE UM TRÍPTICO 2 3



RUA DE S.ESTEVÃO LOTE 196 CASAL DA SILVEIRA 1675 LISBOA PORTUGAL
EMAIL:PORTUGALRADICAL@MAIL.TELEPAC.PT
TEL.(01) 9812881 FAX.(01) 9805446

Para os menos persistentes



Command & Conquer: Tiberian Sun

Para activar uma função introduza o código correspondente:

Função - código

Cheat mode - LADYBIRD

destruir todos os campos de construção

inimigos - MIATHKICPING

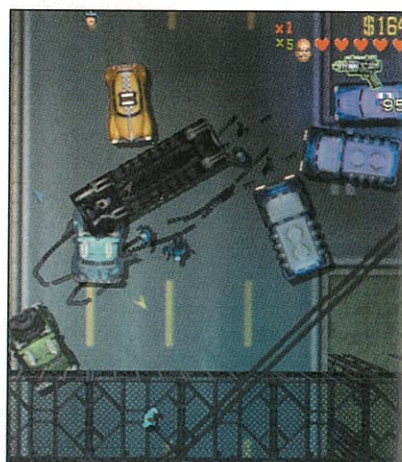
Repôr a energia - MAIAHEACTNISSBTRD

Mísseis infinitos -

UDNTOLEBIEVHISHITSLLOUDU

Dinheiro ilimitado - SIOUDLTGELEEIF

GTA 2



Ganhar muito dinheiro

Para ganhar \$500000 no princípio do jogo escolha como nome muchcash, no ecrã de selecção de jogador.

Fifa 2000

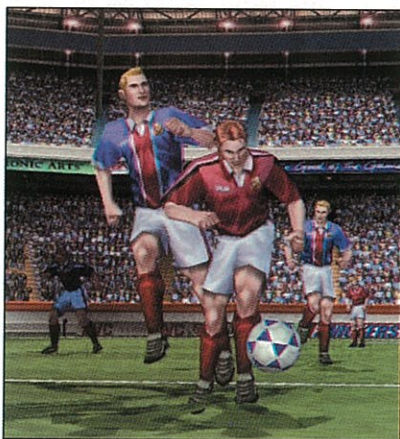
MOMONEY - Fundos ilimitados

HOOLIGAN - Equipas bónus

SISSLE - Modo Lightning

DIZZY - Modo Alien

LIGHTSOUT - Modo Glow



Microsoft Baseball 2000

Infinite outs

Enquanto na batter's box, pressione [Ctrl] + R. Repita para cancelar este modo.

Equipa bónus: Clique na opção "Help" e seleccione "About..." Quando aparecer Wizbang, a companhia que desenvolveu o jogo, pela primeira vez clique com o botão direito duas vezes na segunda linha do copyright. As equipas especiais que ficam disponíveis incluem Robots, Microsoft, e Wizbang. Uma alternativa é escolher "ROBOTS", "MICROSOFT" e "WHIZBANG" como nome.

Trickstyle

No ecrã de opções seleccione CHEATS e depois introduza um dos seguintes códigos:

TEAROUND - Ganhar sempre

CITYBEACONS - Ganhar tudo

IWISH - Nunca se acaba o tempo

TRAVOLTA - Power-Ups

INFLATEDEGO - Modo Cabeças Grandes





Revenant

Pressione [ENTER] e depois escreva os códigos sem estar em modo de combate:

Alreadydead - Recupera a energia

Potionsnlotions - Recebe muitas poções

Alchemy - dá 999999 moedas

Nahkranoth - Mata o inimigo com apenas um golpe

Noamnesia - Fica no nível 30
abracadabra - Dá todos os talismãs e feitiços

GP500

Escreva o código onde diz "Name" no ecrã de single race para obter o efeito desejado:

!Scooter! - conduzir uma scooter

Ghostriders - conduzir como fantasma

BeamTeam - Motas novas.

RedJocks - conduzir de roupa interior



Nocturne



Pressione F10 e depois escreva os seguintes códigos:

Godgames - Modo God

Winblows - Todas as armas e todas as munições

Skeletonkey - Skeleton Key

Moreammo - mais munições

Goremode - liga ou desliga o modo de desmembramento

Burningstake - Flaming Tip Arrows

thunderstorm - faz chover no exterior

snowstorm - faz nevar no exterior

bighead - Modo big Head

healme - repõe energia

silver - 500 Silver Bullets

aqua - 500 Aqua Vampire Bullets

freezer - liga ou desliga o modo de inimigos paralisados

ifarted - Máscara de gás

Seven Kingdoms 2

Para activar os códigos escreva !##%&\$. Isto tem de ser feito para cada nova missão. Uma mensagem a dizer "Cheat codes enabled" deve aparecer.

CTRL+M - Revela mapa

CTRL+T - Descobrir toda a tecnologia

CTRL+U - Activar ou desactivar Modo Mortal/Immortal King

CTRL+A - Activar ou desactivar as mensagens de Debug

CTRL+D - activar ou desactivar a AI Info

CTRL+ - 1000 Food

CTRL+C - 1000 Treasure

CTRL+Z - Modo Fast Build

CTRL+; - 10 de população na cidade seleccionada

CTRL++ - Repõe o Seat of Power

ALT+CTRL+E - retira 10 de reputação

ALT+CTRL+R - mais 10 de reputação

ALT+CTRL+K - retira 20 de Damage no edifício seleccionado

ALT+CTRL+J - mais 20 de Damage no edifício seleccionado

ALT+CTRL+X - retira 1000 Treasure

ALT+CTRL+C - retira 1000 Food



Drakan: Order of the Flame



1ª PARTE

1. Ruined Village Apanhar a Mithril Short Sword

Dicas Gerais: Faça um Quick Save depois de vencer cada Batalha. Mas de vez em quando deve fazer um "Safety Save".

Cuidado logo de início, pois um Wartok vai tentar aproximar-se por trás. Não se esqueça de pegar na espada! Siga para norte e depois para leste. Aí está um Wartok. Entre na casa para apanhar um Health Elixir.

Agora siga para oeste. Vai ver uma casa em ruínas, mas não entre. Siga antes para norte e escorregue até à praia. Um pouco para noroeste encontra um tesouro: uma Mithril Short Sword, e 3 Health Elixirs.

Agora nade um pouco para oeste (não se esqueça de subir para respirar!) e depois volte para a margem e siga para sul para obter o Duncan's Battle Axe. Volte ao local onde encontrou a Mithril Short Sword, e existe uma pequena gruta mesmo a sul daí. Entre, e tenha cuidado com as aranhas.

Aranhas: Matá-las é simples, agache-se e ataque se elas se aproximarem muito. Basta usar a Atimar's Blade.

Encontra-se num lago subterrâneo. Atravesse-o a nado até uma nova sala pequena com uma piscina. Mergulhe e atravesse a nado para outra área. Saia da água, encontre a passagem e desça-a. Aqui existem aranhas. Quando

chegar ao fim da passagem, use a alavanca para entrar na Tavern Basement. Começa no último degrau da próxima parte, por isso pode já apanhar a Chave.

Tavern Key

A Tavern fica mesmo a sul do local onde morreu o Homem. Num dos quartos no andar de cima existe uma Life Potion. Atrás das escadas, abra uma porta para a cave. Destrua todos os barris para encontrar Health Elixirs. Salte para as caixas para subir para a saliência e apanhar a Mace.

Dicas: A espada com que começa o jogo é o único objecto que não se deteriora com o tempo. Por isso, se não precisar de usar a Mace, Não o Faça! Por exemplo, se quiser destruir um Barril, use a Short Sword.

Use a alavanca para abrir o portão. Agache-se e ataque as Aranhas. Numa mesa do lado esquerdo (onde entrou) está uma chave – apanhe-a.

Encontrar a Rusty Chainmail

A partir do homem morto, siga para Oeste até chegar à área com os Scavengers.

Scavenger: Aproxime-se sorrateiramente, depois deixe-o aproximar-se de si, agache-se e ataque com a Mace. Só deve precisar de 3

ataques.

Existe uma pequena gruta um pouco mais para oeste onde está o Chain Mail.

Dica: Depois de obter um novo objecto como a armadura Chain Mail, tem de abrir o inventário e pegar nele.

Saia da gruta e suba à saliência que segue para sul. Aqui está outro Scavenger. Salte para o rio e nade para oeste até chegar a um sítio onde consegue ficar em pé na água, depois siga para norte. Aqui está outro Wartok. Mate-o para obter a Invisibility Potion. Entre na cabana para obter 2 Health Elixirs.

Suba à saliência para sudoeste, e depois escorregue pelo outro lado para voltar à área onde encontrou o Chainmail. Daí, volte à Tavern.

Priest Book

Siga para sul para lá da Tavern para chegar a casa do Priest. Cuidado com o scavenger que vai encontrar no caminho. Mais à frente vai encontrar

um Wartok a matar um humano.

Wartok: Aproxime-se dele sorrateiramente e depois ataque o mais que puder!

Siga para sul e atravesse o rio. A casa de Atimar (o Priest) não é a que está imediatamente do outro lado do rio, é a que fica a leste dessa. Existe outro Scavenger entre as casas.

Siga até à porta, use a sua chave e entre na casa. O Book (livro) está na mesa lá dentro.

Encontrar Soul Crystal

Quando sair vai encontrar dois Wartoks.

Dica: Se um Wartok parecer estar a gritar e a agitar os braços, isso significa que está a chamar os amigos para o ajudarem.

Volte para norte pela ponte. Siga para leste, onde devem estar uns 3 Wartoks. Quando o caminho fizer uma curva, siga para norte. Aqui vai encontrar um Wartok maior com uma Potion of Life. Siga para norte pela ponte e entre no templo. Use o livro no pedestal que está no templo (tem de fazer isto





enquanto está no lado norte do templo).

Suba os degraus e veja a sequência. Desça para o poço.

Depois de passar um pequeno túnel, vai chegar a uma sala com muitas Swinging Axe Blades. Vá direito a cada uma das lâminas, espere que passe, e depois passe a correr. Cuidado! Cada lâmina tem uma velocidade própria. Tenha cuidado para se manter no caminho: vira para a direita, e depois para trás.

Siga pelo túnel até uma Domed Chamber.

No lado oposto da cúpula vai encontrar uma estátua e um interruptor no chão. Empurre a estátua para o interruptor. Dos dois lados da câmara existem mais dois interruptores no chão – siga para lá e pise-os. As luzes devem apagar-se e fica apenas uma cor roxa no centro da sala. O poço no centro da cúpula vai ficar cheio.

Siga para o centro da sala, e apanhe o Heron's Crystal da frente do objecto roxo estranho. O poço reabre-se, mas agora como umas escadas – desça-as. Finalmente, suba para a plataforma no

fim do túnel, que vai levá-lo para uma outra gruta.

Acordar Arokh

Saia da gruta e atravesse a ponte suspensa. O seu mapa vai ser actualizado.

Do outro lado vai encontrar um Wartok ou dois. Siga para leste e depois para sul. Deve chegar a um sítio com algumas caixas empilhadas e uma

tocha. Daí, siga pelo novo caminho para norte.

Deve haver aqui uns 3 Wartoks. Não ataque os barris deles, pois são explosivos!

Continue para norte até à árvore gigante, e empurre-a. Se tiver sorte, ela vai cair no Wartok do outro lado e matá-lo. Salte para esta nova ponte e atravesse-a com muito cuidado. Siga para norte, onde vai encontrar outro Wartok. Entre na gruta, e estão aí 2 Wartoks. Atravesse a gruta.

Dica: Não tente fugir dos Wartoks, eles são muito mais rápidos!

Depois de passar a gruta encontra outro Wartok. Siga para leste pelo caminho a norte, e vai conseguir ver uma ponte suspensa partida. Tenha cuidado ao atravessar esta ponte, pois está muito partida. Mesmo à saída da ponte está um Wartok, e estão muitos outros por ali perto.

Dica: O Thrust é excelente para primeiro ataque contra os Wartoks, pois pode retirar as armas deles e também os atordoar!

Dica: Se os Wartoks ouvirem alguma coisa, vão sair para investigar. Por isso, se ficar quieto eles podem voltar ao acampamento e adormecer. Depois, pode aproximar-se sorrateiramente e atacá-los.

Siga para a ponte de leste e atravesse-a. Agora siga para norte, deixe-se cair do penhasco e depois suba pelo lado da montanha a leste. Está lá um Wartok.

Dica: Se tiver dificuldades a subir uma encosta da montanha, experimente alguns saltos.

Siga para leste para a próxima ponte. Aí

estão uns 2 Wartoks. NÃO ataque os 3 barris, um deles é um explosivo! Atravesse a ponte. Cuidado, esta também não está completa.

Agora siga para nordeste. Um Wartok empurra um rochedo para tentar matá-lo.

O caminho que deve seguir fica perto do rio, e segue para sul. É muito escuro e difícil de ver, mas este caminho leva outra ponte. Atravesse também esta ponte, que tem outro grande buraco. Depois de sair da ponte, vai encontrar um Scavenger do lado direito. Mais a oeste (do lado direito da ponte) existe uma gruta e lá dentro está outro Scavenger que matou um homem que tinha um Health Elixir e um Worn Chain Mail.

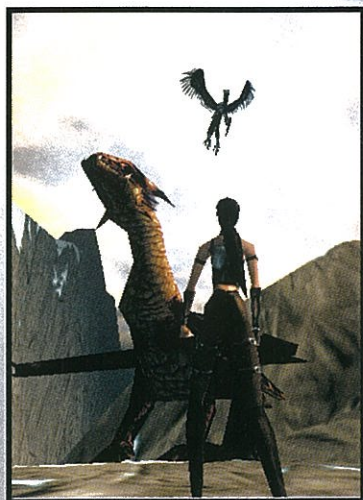
Volte a sair da gruta e siga em frente e para leste. Vai encontrar uma gruta vermelha com um ar muito suspeito. Aqui em volta existem muitos Scavengers.

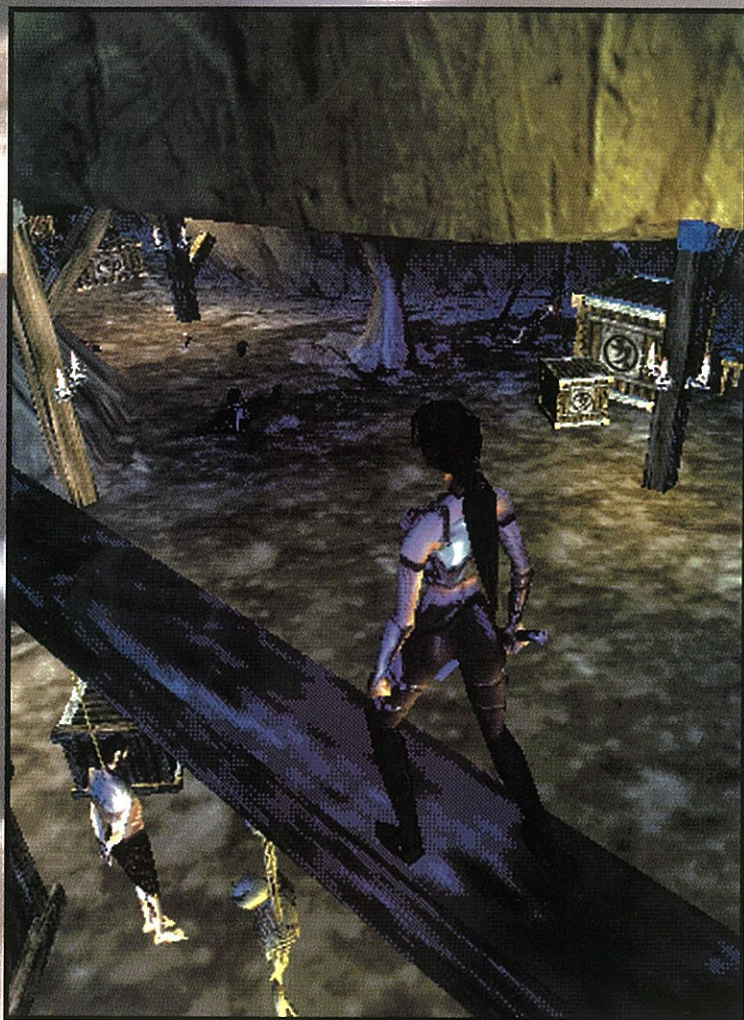
Atravesse o riacho e siga para a gruta. Entre. Esta gruta vai aparecer de imediato no seu mapa.

No corredor mesmo depois do Corredor Principal vai encontrar uma armadilha perto do chão. Assim que o machado sair da parede e se afastar de si, corra atrás dele. Quando chegar mais ou menos a meio tem de saltar porque o machado volta a sair da parede. Agora o corredor faz uma curva, e no próximo existem 2 machados destes, um no chão e um mais acima.

Aproxime-se o mais que puder antes de agir. Depois de passar o mais baixo, corra para fora meio caminho e agache-se, deixe o outro deslocar-se acima de si, e depois corra para fora novamente e salte para passar por cima do mais baixo.

No próximo corredor, é seguro ficar no canto do corredor que liga com este (mas Não no que tem o machado!). Assim pode olhar para ver o que tem de fazer. Aqui existem mais 2





para acertar melhor nos inimigos, use o botão direito do rato. Também tem de perceber que a energia disponível é igual para os dois.

Para sul, do outro lado do rio, existem umas ruínas onde encontra um Health Elixir. Aí encontra dois Wartoks. Siga um pouco para leste para a pequena cabina, desça do Dragão e entre. O homem que está lá dentro dá-lhe uma espada melhor. Se conseguir matar todas as aranhas de uma mina um pouco mais a sul. Um pouco mais a leste encontra 3 grandes Wartoks, e outras ruínas.

Wartok Grande: Ataque primeiro com a sua Espada. Isto é para tentar tirar-lhes as armas ou o escudo se tiverem um. Se quiser, pode tentar matá-los no Dragão, mas são precisos dois disparos de chamas para os matar. E eles começam a fugir quando dispara contra eles.

Dica: Cuidado! A norte desta zona existe uma espécie de canhão gigante que começa a disparar se se aproximar demasiado. E existe ainda outro a leste do primeiro.

Examine as ruínas para encontrar outro Health Elixir.

Limpar a Gruta das Aranhas

Procure a gruta no seu mapa. Voe até lá, desça do dragão e entre. Lá dentro, ande por ali e mate as Aranhas. Só sabe que existem aranhas porque consegue ver os olhos vermelhos delas. Suba para uma saliência, depois empurre o poste e use-o como uma ponte para atravessar. Mate as aranhas e siga para sul, para a escuridão. Aí vai encontrar mais aranhas. Mate todas as aranhas antes

de tentar apanhar o arco. Não se esqueça de levar também as Setas. Siga para leste para matar mais aranhas.

Dica: Tenha muito cuidado. Quando pensar que já não há mais aranhas, elas descem do tecto. E também pode matar a coisa esquisita a andar na parede.

Siga pela gruta para sul até aos barris. Mate todos os inimigos. Destrua os barris para encontrar dois Health Elixirs. Continue a subir a passagem, matando todas as aranhas que encontrar. Encontra-se numa sala bem iluminada que fica por cima do Ninho das aranhas. Siga para o outro lado da sala e encontra outro Chain Mail. Salte para a caixa baixa, daí para a mais alta, e daí para a viga com o explosivo na outra ponta. O explosivo voa e rebenta com o tecto, matando as paredes.

Agora siga pela passagem de sudeste. Aí encontra um conjunto de caixas e uma saliência. Salte para as caixas para chegar à saliência. Esta leva à gruta perto da Caverna onde estava o homem. Saia da gruta e siga para oeste até à cabina do homem.

Vai obter uma Rune of Stone, e um mapa actualizado. Tem de usar a Rune numa certa saliência para descobrir onde está a Espada (fica para norte).

Obter a Short Sword of Flame
Depois de sair da cabina, vai ser atacado por um Crow Dragon.

Crow Dragon: Estas criaturas voam e atacam com fogo verde. Suba para o dragão e rebente-os. A amplitude de fogo dos Crow Dragons é muito menor do que a sua, mas não os deixe aproximar-se!

Voe até à saliência que deve estar indicada no seu mapa. Use a Rune of

armadilhas, uma mais alta e outra mais baixa. Contudo, estes deslocam-se ao mesmo tempo. Corra para passar a primeira armadilha, e depois agache-se e corra rapidamente para passar a segunda. Deve passar sem perigo por cima da sua cabeça. Depois fique agachado e rebole algumas vezes para a frente até ao fim do corredor, e uma vez para a esquerda para ficar em segurança.

Agora vai encontrar-se numa sala vermelha esquisita com falta de blocos no chão. Tem de saltar por cima desse poço para chegar ao outro lado. Existem alguns blocos que pode usar para saltar, mas estes vão cair se esperar demasiado. Do outro lado, vire imediatamente à direita e corra para a gruta – se esperar por um segundo que seja os blocos caem e morre! Corra para a próxima câmara, mas não salte do penhasco. Vai estar num quarto com a estátua de um grande Dragão. Siga o caminho para a direita da entrada para a câmara para chegar ao fundo da sala.

Siga para o objecto no centro da sala, e veja a sequência. Agora conseguiu um Dragão!

2. Wartok Canyons Area

Encontrar as Grimstone Mines

Encontra-se numa pequena gruta. Saia da gruta e é durante o dia e está a chover. Lá fora estão dois Wartoks.

Dica: Enquanto luta montado no Dragão, tem de perceber que Arokh não move automaticamente a cabeça quando move o rato. Para mover a cabeça dele



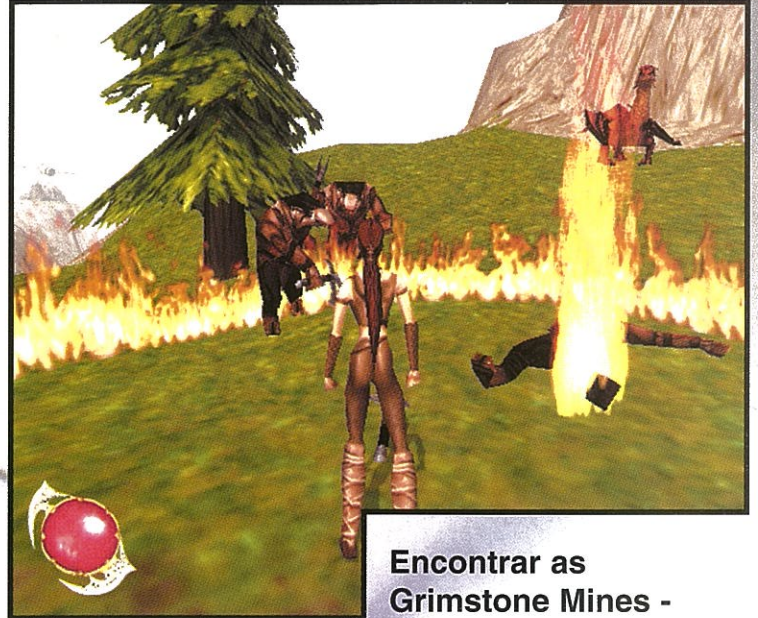
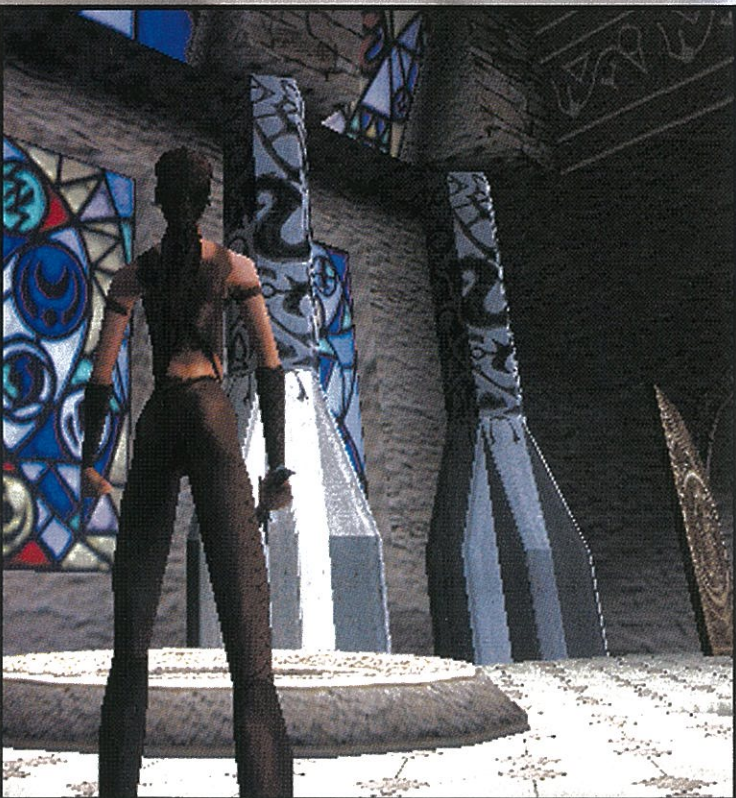


Stone no centro dos monolitos onde existe uma pequena ranhura, e abre-se uma gruta. Entre. O caminho na gruta serpenteia um pouco.

Dica: NUNCA rebole até um Scavenger! Ou qualquer outro inimigo. Os Scavengers tentam atacá-lo enquanto ainda está a rebolar.

Quando chegar a um pequeno corredor com uma tocha, a parede cai e si de lá um Scavenger. Agora pode ir

para a direita ou para a esquerda, tanto faz pois vai acabar por chegar ao mesmo sítio. O caminho da direita tem uma armadilha. Se for pelo da esquerda, vai passar por outra sala no caminho para a sala dos cristais verdes. Na próxima sala vão estar mais 2 Scavengers. Perto dos Big Green Crystals está um esqueleto, que tem um Health Elixir. Siga pela passagem para Oeste e entre na pequena sala da direita. Suba para a pequena chapa e abre-se uma porta secreta.



Encontrar as Grimstone Mines - Parte Dois

Desça pela passagem onde vai encontrar um Scavenger. Agora tem mais duas escolhas. Existe uma porta à sua frente, e uma que curva para trás atrás de si. Siga por essa. Vai ver um caminho estreito suspenso por ciam de um poço aparentemente sem fundo com duas armadilhas de machados gigantes de cada lado. Desça o caminho a correr para chegar à Short Sword of Flame. O caminho cai atrás de si e os machados começam a mover-se. Ande até ao fim da saliência, espere pelo momento certo e salte para trás.

Dica: Para usar o ataque de fogo da Short Sword of Flame use o botão de ataque alternativo, que é o botão do meio do rato ou a tecla '1' no teclado numérico. Mas lembre-se que só dispõe de 5! Esta arma também funciona bem como uma tocha.

Nota: Quando lutar contra Knights mais à frente, eles têm uma versão semelhante da Short Sword of Flame, por isso não se preocupe se perder esta.

Volte para o local onde teve de escolher o caminho a seguir. Desça a pequena passagem e salte para a sala. Aqui existem alguns Scavengers. Também existe aqui um Health Elixir. Siga para os dois blocos grandes, e use-os para chegar à saliência. Desça a pequena passagem. Vai encontrar dois Scavengers a dormir – aproxime-se sorrateiramente e mate-os. Continue a descer a passagem até à saída da gruta. Quando sair vai encontrar dois grandes Wartoks. E Arokh vai descer a voar da saliência alta.

Continue para este ao longo do rio. Cuidado com os canhões, Wartoks e Crow Dragons pelo caminho. Lembre-se de examinar os corpos dos Wartoks que matar para encontrar os Health Elixirs. Quando chegar perto do portão da mina começa a nevar. Desça do Dragão e siga até à porta, que está trancada e para a qual precisa de uma chave.

Encontrar a chave para a Troll Cave

Continue sempre para este. Existem imensos Crow Dragons, e canhões pelo caminho, por isso tenha muito cuidado. Siga para a gruta com as faixas, desça de Arokh e entre.

Perto da entrada está um grande Wartok com um escudo. Continue a descer a passagem, e escorregue para a área com todas as caixas. Mate o Wartok, e tente aproximar-se sorrateiramente dos outros grandes Wartoks com escudos. Cuidado! Um deles é muito grande e muito forte! Tente acertar-lhe com setas. Siga para a forja para apanhar uma Long Sword, e mais setas. E não se esqueça de apanhar a Chave da East Cave.

Na grande lareira também pode encontrar uma Mithril Long Sword. Entre na próxima sala, a que tem os barris, e use o interruptor, depois corra e salte para o elevador para voltar à saliência. A partir daí só tem de fazer o caminho inverso para sair.

(Continua)

SQUARESOFT®

TEWA



Chegarás até ao final. Um dia...

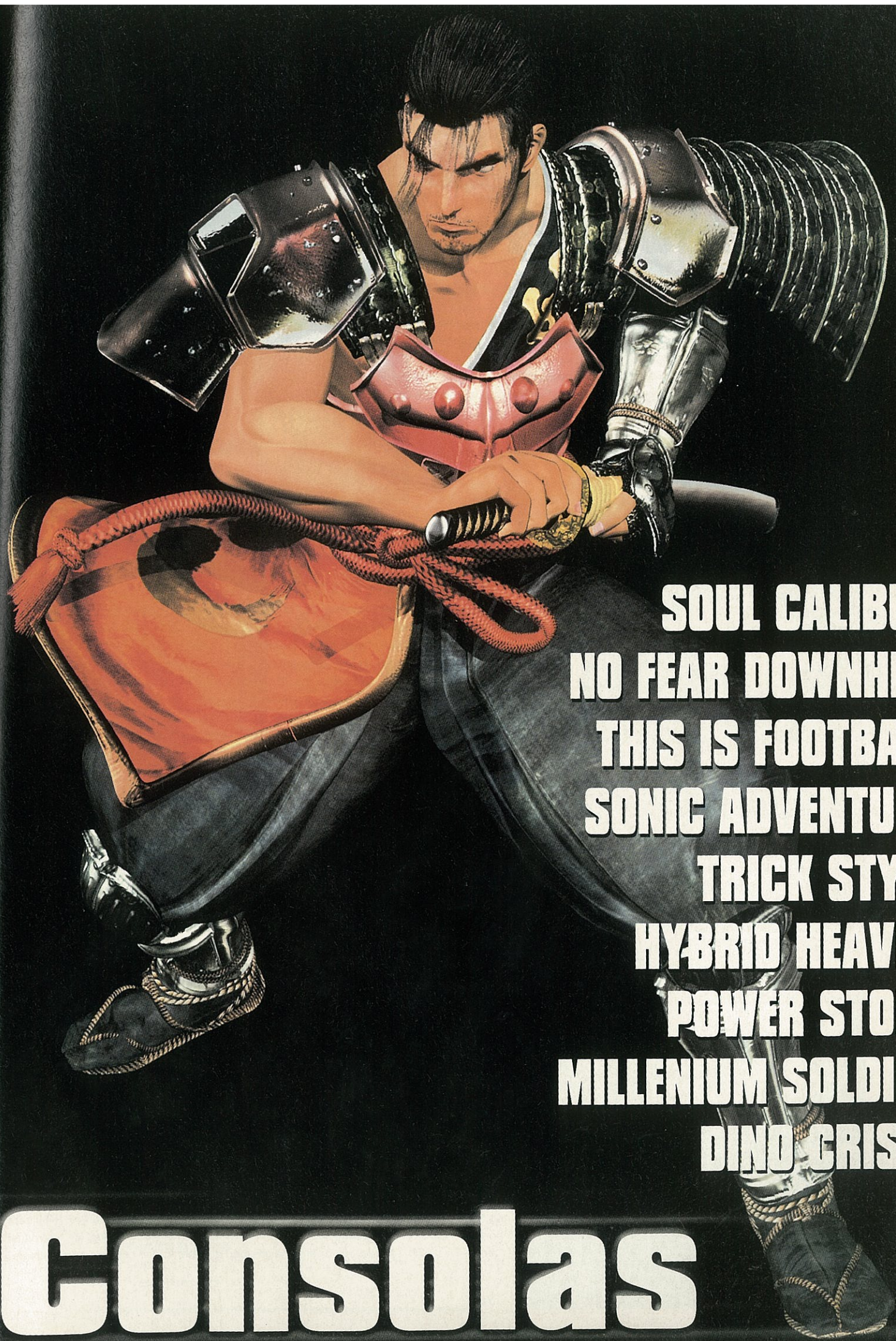
www.square-europe.com/ff8



www.playstation-europe.com/ff8

All rights reserved. 'PS' and 'PlayStation' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

© 1999 Square Co., Ltd. All Rights Reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT, and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co. Ltd.



**SOUL CALIBUR
NO FEAR DOWNHILL
THIS IS FOOTBALL
SONIC ADVENTURE
TRICK STYLE
HYBRID HEAVEN
POWER STONE
MILLENIUM SOLDIER
DINO CRISIS**

Consolas

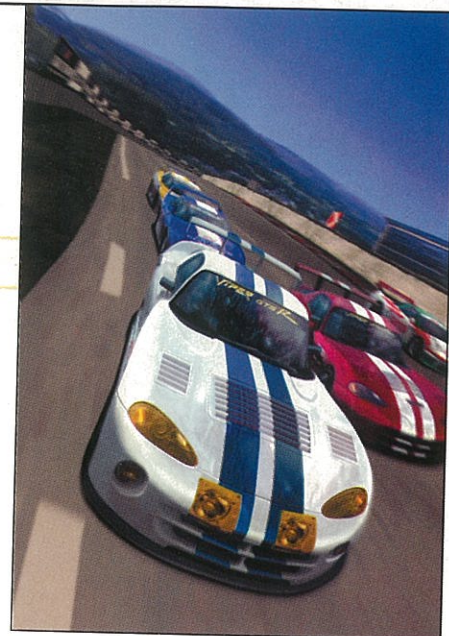
Notícias

Gran Turismo 2 adiado

Depois do sucesso conhecido por *Gran Turismo*, que vendeu até à data cerca de 7 milhões de unidades, a sua sequência está na forja.

GT2 irá incluir pelo menos 33 marcas mundiais de automóveis, mais de 500 carros e mais de 20 pistas. Sendo uma simulação realista, respeitará a física dos automóveis com efeitos vibratórios soberbos para o Dual Shock.

Inicialmente previsto para o Natal, GT2 foi no entanto adiado, para ser "afinado" e tornar-se o simulador (obrigatório) de automóveis para a PlayStation. Contem com ele no início do novo milénio.

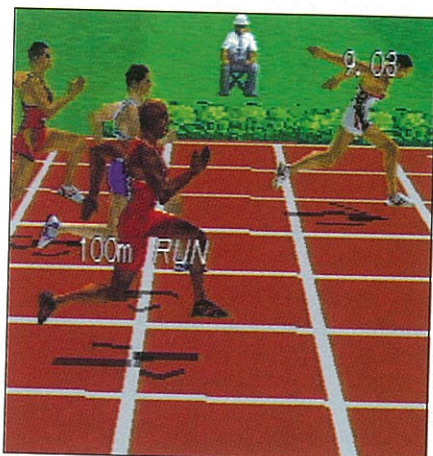


Crazy Taxi

Sem dúvida a Dreamcast está a provar que é a terapia perfeita para aqueles que vêm todos os seus rendimentos desaparecer frente às Arcades. Os sucessos que esta pequena máquina trouxe dos salões de jogos para o conforto do nosso lar são já muitos, dos quais se destaca *Sega Rally 2* e *Soul Calibur*. Agora é a vez de ser anunciada a conversão de *Crazy Taxi*, um dos jogos mais viciantes de sempre da Arcade. Escolhendo um dos quatro pilotos disponíveis, o jogador tem de andar pela cidade tentando fazer os seus passageiros chegar ao destino dentro do menor tempo possível. Isto leva a que percorramos a cidade fazendo as mais elaboradas acrobacias enquanto tentamos desviar-nos de peões e outros obstáculos. Os gráficos em 3D são do melhor que já vimos em jogos de carros, aproveitando todas as capacidades da arcade Naomi e, a partir do próximo ano, da Dreamcast.

Formula 1 e Ready 2 Rumble

Gostaríamos de partilhar com os nossos leitores que já chegaram à redacção dois dos jogos mais quentes da Dreamcast: *Formula 1* e *Ready 2 Rumble*. Apesar de estarmos já a preparar as análises para o próximo mês, podemos já acrescentar que tudo o que foi prometido foi também cumprido. A partir do momento em que os testámos na nossa querida Dreamcast o difícil foi largarmos os comandos, pois a vida de redactor não é só jogar. Assim, esperem na nossa próxima edição um relatório detalhado de ambos os títulos e, se o espaço o permitir, um emocionante relato dos torneios aqui ocorridos. Aproveitamos para anunciar que *Ready 2 Rumble* irá também ser lançado para Nintendo 64 e Game Boy.



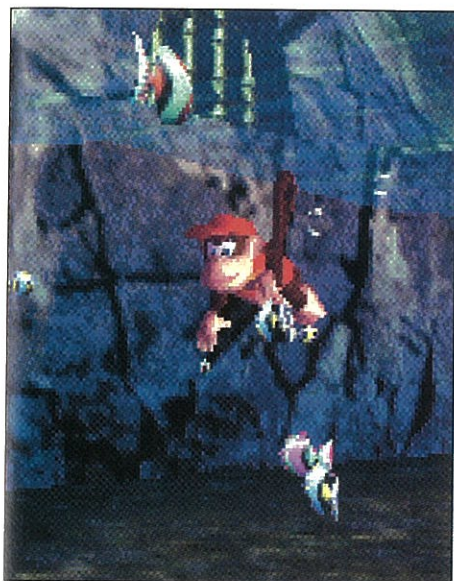
Konami regressa às Olimpíadas

International Track & Field causou furor na PlayStation há um bom par de anos atrás. Eis que o Natal se aproxima e a Konami decide dar-nos a tão almejada sequência. *International Track & Field 2000* será composto por 12 fabulosos eventos de onde se destaca os 100 metros, o lançamento do disco, o ciclismo, as provas de natação ou a canoagem. De destacar ainda a possibilidade de poderem entrar em competição 4 jogadores em simultâneo através do MultiTap. *International Track & Field 2000* será sem dúvida alguma um jogo que fará furor, principalmente entre os amantes do género.

007

Tommorrow Never Dies

James Bond chegou finalmente à PlayStation. Um dos heróis mais famosos do cinema (lembrem-se que o novo filme está quase a estrear) faz agora a sua aparição na não menos famosa consola. Esperem assim encontrar, para além de gráficos 3D e uma jogabilidade variada, que vai desde o shoot' em up ao esqui, todos aqueles elementos a que os filmes nos habituaram. Entre estes realcem-se as armas clássicas do agente 007 e as suas engenhocas, as Q-gadgets. A editora é a Electronic Arts e o jogo encontra-se já disponível nas lojas da especialidade.



Donkey Kong 64

Este mês tem sido uma loucura. Os jogos não param de chegar mesmo quando a redacção está quase fechada. Um desses exemplos é *Donkey Kong 64*. Este jogo tão esperado, que marca o regresso de uma das personagens mais famosas da Nintendo, está já a ser testado aqui na BGamer pelo que contem com a análise na próxima edição. Adiantamos que, para além da personagem principal e de Diddy, o seu fiel companheiro, *Donkey Kong 64* conta ainda com a presença de novos amigos de seus nomes Tiny, Lanky e Chunky. Tal como acontece no *Sonic* da Dreamcast, também estes têm características diferentes de modo a que o jogo seja o mais divertido possível.

Próximos Lançamentos:

PlayStation

Gran Turismo 2
Crash Team Racing
Spyro 2
Die Hard Trilogy 2
Wu-Tang Shaolin Style

Nintendo 64

Donkey Kong 64
Perfect Dark
Tony Hawk's Pro
Skateboarding
Vigilante 8: Second
Offense
Turok: Rage Wars

Gameboy

International Superstar
Soccer 99
Beauty & Beast
Mission Impossible
Ghosts 'N Goblins
Mickey's Racing
Adventure

Dreamcast

Snow Surfers
Formula 1
Virtua Striker 2000
NBA 2000
Marvel VS Capcom

1 NE TOP 10 - Consolas



Fifa 2000 EA

2

Tekken 3

Sony

plat



3

NE NHL 2000

EA



4

NE Quake II

ID



5

NE Garmaggedon

Virgin



6

1 Legacy of Kain:
Soul River

Eidos



7

5 Colin McRae Rally

Codemasters

plat



8

4 Player Manager
98/99

Anco



9

NE Star Wars: Episode I

LucasArts



10

NE Resident Evil II

Capcom

plat



Soul Calibur

Um sonho tornado realidade



Chegou. É tudo o que sempre quisemos num jogo de luta. É fantástico, é lindo. Melhor que a Arcade, melhor que tudo o que já viram no género. É da Namco. É uma espécie de sequência do excelente Soul Blade. Supera-o. Supera Tekken 3. Senhoras e senhores, apresentamos Soul Calibur.

De certo que o nosso dedicado leitor deve estar curioso. Neste momento já deve ter dado uma olhadela às imagens, visto a pontuação e, a não ser que nada o entusiasme, deve estar desejoso de pelo menos experimentá-lo. Há já quem diga que este título só por si justifica a compra da Dreamcast. Disso não tenho bem a certeza mas, se algum possuidor desta

consola não adquirir este jogo, ou 1) detesta jogos de luta ou 2) não deve ainda ter noção do que é esta maravilha.

Começemos então a enaltecê-lo pelo que mais salta à vista: os gráficos. São simplesmente deslumbrantes. Os cenários têm todos os detalhes possíveis e imaginários, desde água que parece quase real a ratazanas que



Cada personagem tem dezenas de movimentos diferentes, todos com uma animação muito própria e recheados de luz

se passeiam pela arena. Existe até um em que estamos em constante movimento, lutando no topo de uma jangada enquanto deslizamos por um rio subterrâneo. Quanto às personagens, basta dizer que nos perdemos na contemplação dos detalhes. O cabelo tem reflexos e madeixas, a carne parece realmente carne, as roupas ondulam... enfim, todos os lutadores parecem reais e não um monte de polígonos.

Contudo, o realismo das personagens não fica por aqui. Apesar de elas nada dizerem ou pouco se saber sobre a sua história, nunca num jogo de luta se viu tanto carisma. Cada uma delas tem não só as suas roupas e armas, como

também um estilo de luta próprio. O leitor pode até dizer que Soul Calibur não é o primeiro a ter esta característica mas aqui ela é visível de uma maneira espantosa. Se escolhermos primeiro um lutador como Nightmare, muito pesado e lento, e depois Voldo, um dançarino ágil, as diferenças na jogabilidade são abismais. Enquanto o primeiro não responde bem a pressões descontroladas e frenéticas nos botões, (ao estilo da nossa directora e, de uma maneira mais comedida, eu própria) o segundo adora as nossas indecisões, movendo-se quase tão rápida e





Os cenários têm todos os detalhes possíveis e imaginários, desde água que parece real a ratazanas que se passeiam pela arena

dos golpes mais hilariantes de sempre. Não querendo estragar a surpresa não vou revelar mais, mas acreditem que vale a pena.

Continuando a discorrer pelos golpes e personagens, estas últimas são no total dez, com mais umas quantas escondidas que vão

ficando disponíveis à medida que acabamos o

jogo com os vários lutadores. Os golpes não os podemos contar. Se não acreditam experimentem fazer pausa durante o combate e vejam a lista de comandos. Cada personagem tem dezenas de movimentos diferentes,

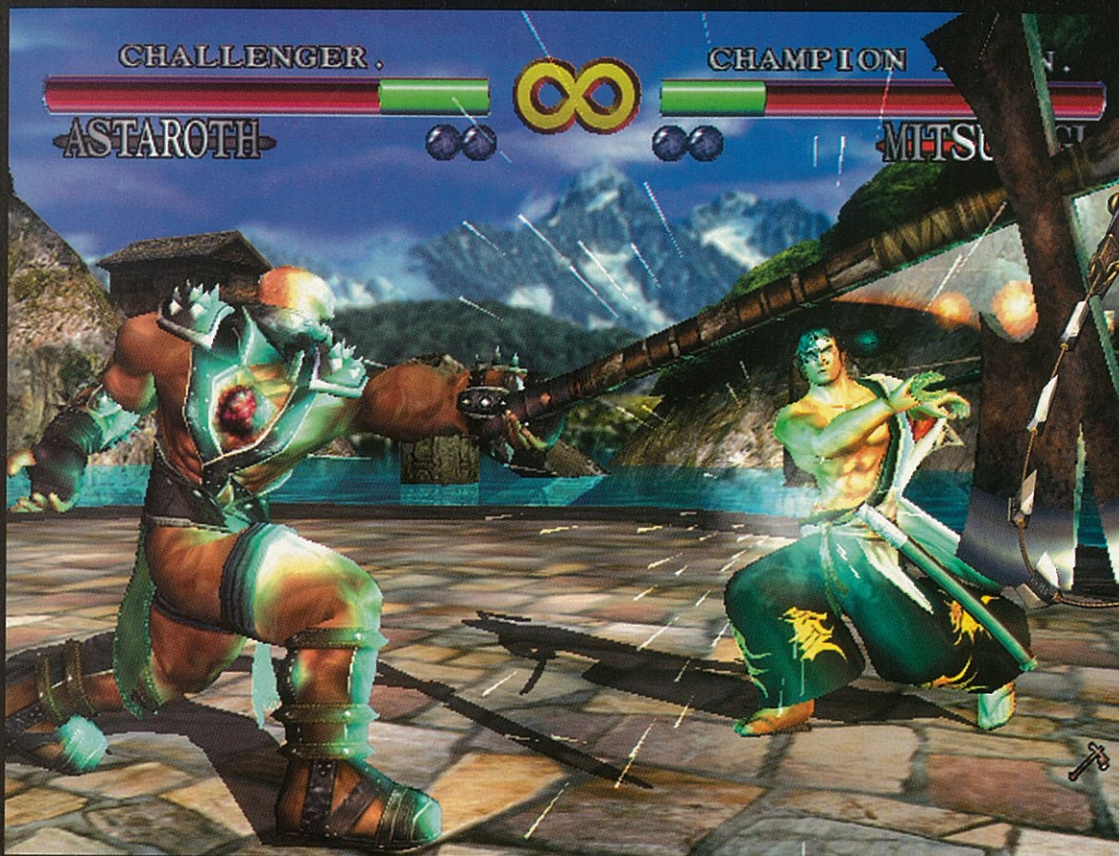
todos eles com uma animação muito própria e recheados de luz. É por isso que *Soul Calibur* é um dos poucos jogos que não só é agradável de jogar (e acreditem que é) mas também de se observar. É possível ficar durante longos minutos a olhar para o ecrã sem ficarmos aborrecidos, dado que novas coisas estão sempre a acontecer.

Os modos de jogo também são vários. O de Arcade leva-nos a uma série de arenas que culminam num Boss final. O Practice deixa-nos treinar os nossos golpes sem termos de competir contra um adversário violento, indo registando os nossos movimentos. Team Battle deixa-nos escolher vários lutadores que vão lutando em cadeia. Em Time Attack o objectivo é conseguir derrotar o maior número de inimigos dentro do menor tempo possível. Um dos mais originais é Mission Battle. Aqui



teremos de completar várias missões de maneira a acumular pontos que poderão ser utilizados para comprar cartões na galeria de arte. Estes, para além de por vezes destrancarem cenários, relatam pedaços da história e outros são apenas imagens que valem bem a pena pela sua qualidade.

Todos estes modos são bastante interessantes e prolongam em muito a duração de vida do jogo. Contudo, quando eu tentava explicar as maravilhas de cada um ao pessoal da redacção, eles não me queriam ouvir. O que lhes interessava era o Vs Mode, e quando o segundo comando chegou finalmente aos nossos domínios tudo



parou para ir experimentar *Soul Calibur*.

Os grandes protagonistas foram, para além de mim própria, Rui Rodrigues, Sandra Brito, Miguel Carapinha e Bruno Mendonça. Ou seja, o Grande Chefe, a

Presidenta, o Hardware Man e o rapaz da namorada violenta (quem não sabe da história dê uma espreitadela no Top da redacção). A nossa Presidenta rejubilava enquanto massacrava mais uma vez o nosso Hardware Man, que se mexia como um dançarino mas que não aguentava o ataque quase epilético que a directora lançava sobre o comando, perdoem-me, sobre o lutador. Contudo, quando chegou a minha vez de defrontá-la, eu não podia deixar que as minhas longas horas de treino fossem em vão, pelo que tive de derrotar tanto a Presidenta como o Grande Chefe Rui. Dado que ele não

podia perder o seu título de mauzão da redacção, lançou-me furioso para fora do torneio. Eis que neste momento chega fresco o menino Bruno e comete o erro de derrotar o próprio chefe, sem lhe dar hipótese de retaliação. Rui Rodrigues ainda me pediu que o vingasse, mas no final o grande vencedor foi mesmo o nosso Despenteadado.

Como o espaço é já escasso, não podemos divagar sobre os festejos do campeão e acho que já chega de elogiar um jogo que neste momento já todos sabem que é mesmo bom. Fica apenas um pensamento final nesta análise: Bruno, nós iremos vingar-nos.

Ana Santos



2ª OPINIÃO

Esqueçam a ida às salas de jogos. Poupem as moedinhas. Chegou *Soul Calibur*. Direitinho das Arcades para a nova consola da Sega, *Soul Calibur*, mais do que um jogo, mais do que uma experiência (ímpar), é uma mescla de sentimentos e emoções, raramente despertadas em nós, jogadores convictos e inveterados, através de um simples jogo de vídeo.

A Namco, que já nos havia dado *Tekken 3* e *Soul Blade*, mais uma vez redefine as regras do jogo oferecendo-nos um título onde impera um grafismo magistral, nunca antes visto numa consola, uma excelente banda sonora, repleta de efeitos sonoros e, acima de tudo, uma jogabilidade ilimitada, que nos faz sempre voltar para mais um combate... sempre um combate mais.

Haja o que houver, venha o que vier, *Soul Calibur* ficará para sempre como um marco na história dos videojogos. Imprescindível.

Rui Rodrigues

Editora: Namco
Consola: Dreamcast

100%

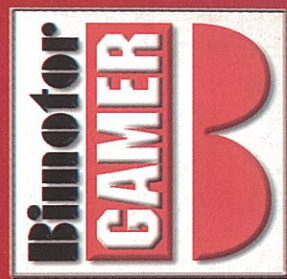


Tudo



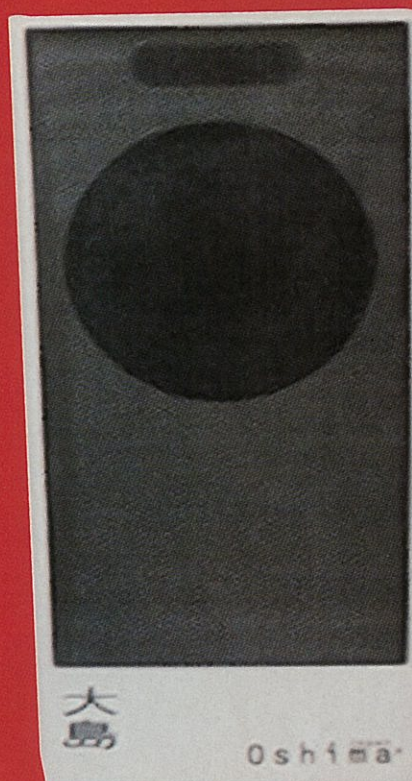
Nada...mesmo nada

ASSINE A



OFERTA DE UM PAR DE COLUNAS + JOGO PARA PC

A ESCOLHER ENTRE: **ODDWORLD: ABE'S ODDISSEY, QUAKE, TOTAL ANNIHILATION, MORTAL KOMBAT 3 E CARMAGEDDON**



Desejo receber a revista BGamer pelo periodo assinalado

☐

(12 REVISTAS + RESPECTIVOS CD-ROM'S + **PAR COLUNAS + JOGO PC**) SÓ 11.400\$00

☐

(6 REVISTAS + RESPECTIVOS CD-ROM'S) PELO VALOR DE ~~5.700\$00~~ SÓ 4.990\$00

☐

(12 REVISTAS + RESPECTIVOS CD-ROM'S) PELO VALOR DE ~~11.400\$00~~ SÓ 9.990\$00

NOME: _____ MORADA: _____

_____ CÓDIGO POSTAL: _____ TEL: _____

☐

AUTORIZO O DÉBITO DE: _____ \$00 NO MEU CARTÃO VISA/MASTERCARD Nº _____

VÁLIDO ATÉ: ____/____/____ ASSINATURA _____

☐

ENVIO CHEQUE À ORDEM DE BGAMER NO VALOR DE: _____ CHEQUE Nº _____

☐

ENVIO VALE DE CORREIO NO VALOR DE: _____ \$00

No Fear Downhill Mountain Biking

A emoção das BTT



Aqui está mais um exemplo de como o apoio de grandes marcas muitas vezes é símbolo de um grande sucesso. Este fantástico jogo de bicicletas todo o terreno conta com a presença da No Fear, e consegue apresentar todo o espírito deste desporto.

O lançamento de jogos de bicicletas não é inédito, mas é sem dúvida um acontecimento raro, que já não testemunhava quase desde os tempos do bom velho Spectrum. O culpado da falta de produções a este nível é o próprio desporto em si, que apresenta condições bastante difíceis de passar para videojogo. A UBS,

equipa responsável pelo desenvolvimento do jogo, parece tê-lo conseguido, e eis que surge este *Downhill Mountain Biking*, com o selo de qualidade da Codemasters, a mostrar como se consegue um bom jogo a partir deste desporto emocionante.

O primeiro passo para este feito acontece no ambiente gráfico, que surge com qualidade inegável, reproduzindo adequadamente o ambiente das pistas de BTT, com toda a lama, sujidade, plantas e todo o tipo de detritos que surgem em competições deste tipo. Apesar de não se encontrar em alta resolução, o grafismo de *Downhill Mountain Biking* apresenta-se extremamente fluído, conseguindo oferecer uma sensação de velocidade bastante próxima da realidade, compensando toda e

tem de ser obrigatoriamente diferente, já que o corpo humano não é um motor, sendo obrigado a descansar depois de algum esforço físico.

Gráficos bastante detalhados e com diversos pormenores que agradam ao olhar

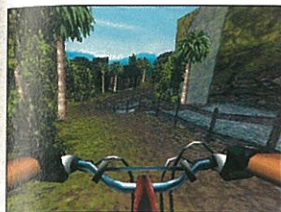
Apesar de continuar a apresentar uma aceleração contínua, *Downhill Mountain Biking* introduz uma nova característica: a barra de energia, que nos informa do cansaço do nosso ciclista ao longo da prova. Somos por isso obrigados a gerir bem os tempos de aceleração ao longo do percurso, aproveitando as descidas para descansar ou para ganhar vantagem sobre o adversário, sendo vital manter esta barra acima do nível vermelho, onde paragens bruscas nos lançam quase sempre para uma derrota inevitável.

Outro pormenor que também surge com enorme importância são os travões, que em *Downhill Mountain Biking* assumem um

qualquer falha que pudesse aparecer a nível gráfico. Os ciclistas encontram-se também bastante bem definidos, com uma série de animações próprias, todos vestidos a rigor e com o símbolo da No Fear bem presente no seu vestuário.

Mas o bom aspecto visual de *Downhill Mountain Biking* não é o seu trunfo principal, apresentando-se apenas como um complemento da sua excepcional jogabilidade. Além de possuir um sistema de jogo algo diferente dos jogos de corridas habituais, os controlos das bicicletas encontram-se otimizados para reproduzir com a máxima realidade a sua mobilidade, pelo que a equipa da Codemasters reuniu um belo conjunto de pormenores que realmente destacam este *Downhill Mountain Biking*.

Em primeiro lugar, o sistema de aceleração



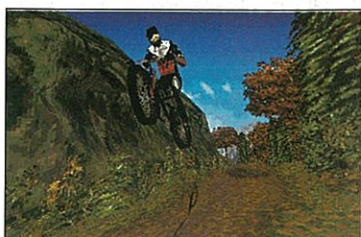
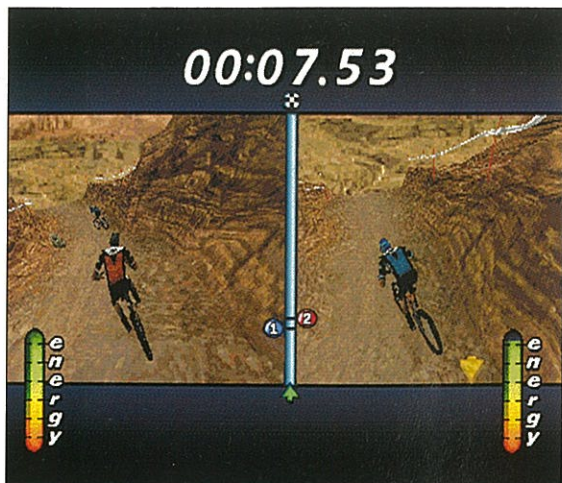
papel essencial para alcançar a vitória, pelo que um dos primeiros desafios ao pegar no jogo será aprender a dominar as travagens da forma mais eficaz, de forma a cortar caminho o mais possível, ganhando preciosos segundos sobre o nosso adversário.

Uma sensação de velocidade bastante real e que reproduz a verdadeira emoção da modalidade

Para além da habilidade durante as corridas, é necessário também uma afinação correcta da nossa bicicleta em função do tipo de estrada que vamos percorrer. *Downhill Mountain Biking* dá-nos a possibilidade de afinar todas as partes da bicicleta, desde o tipo de rodas, pneus, e amortecedores, até aos sistemas

de mudanças e travões, e esta primeira configuração pode ser decisiva para o resultado das provas.

Downhill Mountain Biking apresenta ainda uma série de modos de jogo, desde o clássico campeonato até ao essencial modo multiplayer, onde podemos competir contra um amigo num duelo renhido que pode durar horas e horas a fio. Só ao fim de completarmos os diversos campeonatos conseguimos destrancar todas as pistas do jogo, pelo que este título apresenta ainda um bom índice de duração, surgindo como um bom desafio que pode durar várias semanas.



No *Fear Downhill Mountain Biking* surge assim como um excelente título no seu global, tanto pela inovação, como pela construção do seu sistema de jogo e pela simulação de um autêntico ambiente de ciclismo todo-o-terreno praticamente inédito no mundo dos videojogos. Um jogo destinado ao sucesso e um must para amantes de ciclismo.

Gonçalo Lopes



Editora: Codemasters
Consola: Playstation

93 %

Gráficos detalhados; Boa velocidade e fluidez; Bom controlo de jogo

Nada de realmente importante

This is Football

A emoção do futebol



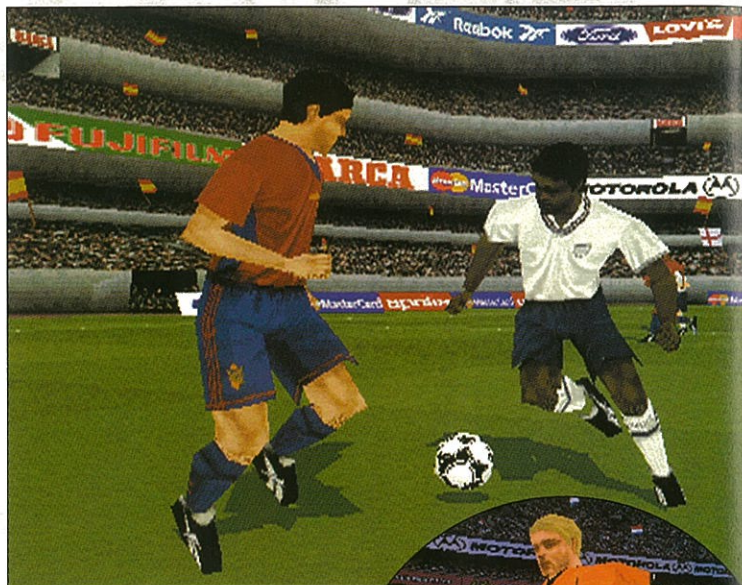
Com a aproximação da quadra natalícia, aproxima-se também o desafio anual entre títulos futebolísticos, como o clássico FIFA, WLS e outros. Desta vez existe um novo concorrente que promete aspirar a altas classificações.

Com um tempo de desenvolvimento que já conta praticamente dois anos, *This is Football* é um jogo desenvolvido e lançado pela própria Sony Computer Entertainment. A ideia base por detrás deste título foi a criação de uma das melhores bases de dados sobre jogadores aplicadas a um jogo deste tipo. Até hoje, apenas jogos de gestão de equipas possuíam bases de dados gigantescas sobre os diversos jogadores do mundo, concentrando-se as simulações mais no campo do que propriamente nas manobras no banco.

This is Football pretende alterar um pouco essa visão, oferecendo uma boa colecção de equipas e respectivos jogadores, além de nos oferecer uma opção de criar os nossos próprios plantéis, se virmos que algo de especial se encontra em falta. Posso desde já afirmar que as equipas do campeonato nacional não foram esquecidas, e surgem em *This is Football* com toda a pompa que o futebol português merece.

Apesar de não ser nenhum FIFA em termos gráficos, *This is Football* apresenta uma excelente jogabilidade

As opções de jogo são realmente o maior trunfo deste novo jogo de



futebol, com um nível bastante elevado de personalização da equipa, com diversos pormenores que podem ser alterados a gosto de forma a servirem o nosso próprio estilo de jogo ou a retratarem na perfeição a realidade de um determinado plantel.

As bases de dados presentes em *This is Football* aumentam largamente a realidade do jogo

Mas claro que a parte da simulação também se torna importante, já que é no campo que as nossas escolhas surtem efeito e podemos apreciar todo o movimento da equipa. Apesar de o aspecto visual de *This is Football* não atingir o esplendor completo, encontra-se bastante detalhado e fluido, com uma série de animações que transmitem ao jogador a sensação de um verdadeiro jogo de futebol, como os aquecimentos pré-partida ou as diversas atitudes dos jogadores em campo. Os próprios estádios encontram-se carregados de publicidade, tal como na realidade, com todo o pormenor de um verdadeiro campo de futebol, o que aumenta o prazer de jogar este novo jogo da Sony.

Apesar de o aspecto gráfico não atingir a perfeição, a jogabilidade de *This is Football* é bastante boa, embora inicialmente apresente um



controlo algo difícil, dificuldade que rapidamente é ultrapassada com alguns jogos de treino. Principalmente se jogarmos contra um adversário humano, *This is Football* apresenta um bom ambiente de futebol, apesar de não ser, em termos de jogabilidade, comparável à saga FIFA ou a ISS Pro.

Trata-se então de um bom jogo de futebol, com uma larga quantidade de opções que merecem ser exploradas por quem aprecie um alto nível de controlo na sua equipa. Apesar desse trunfo, *This is Football* poderá não satisfazer na totalidade quem apenas procure um simples desafio futebolístico.

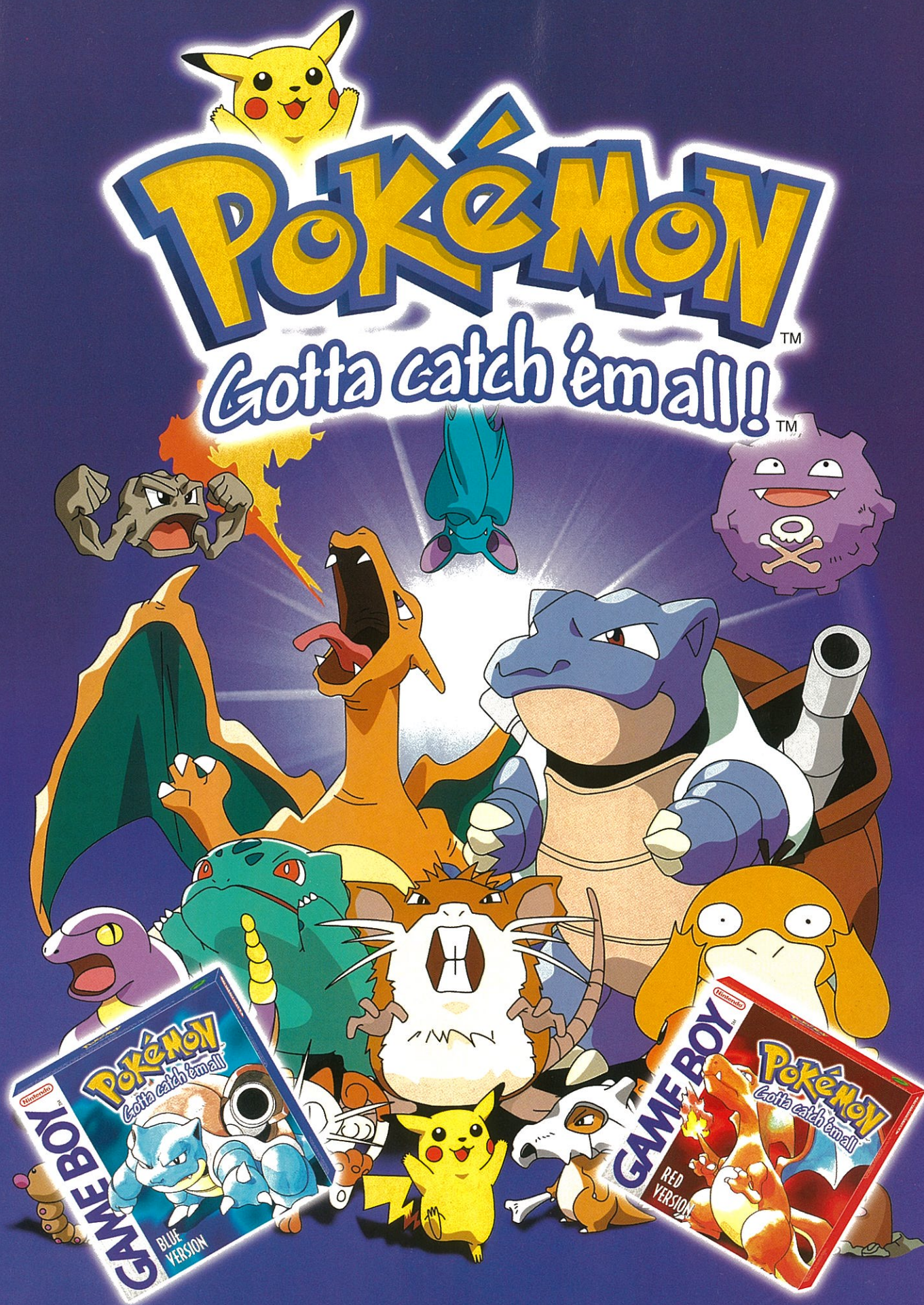
Gonçalo Lopes

Editora: Infogrames
Consola: PlayStation

92 %

Boa base de dados de jogadores; Alto nível de equipas; Boa jogabilidade

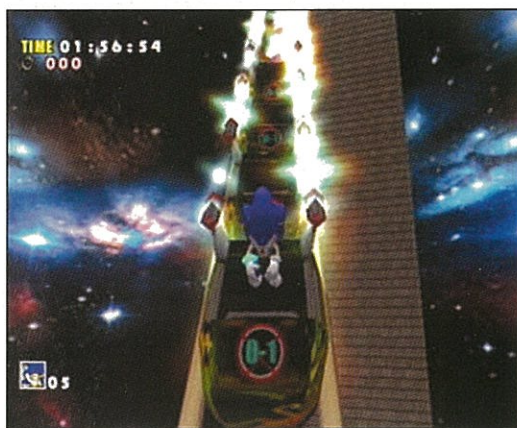
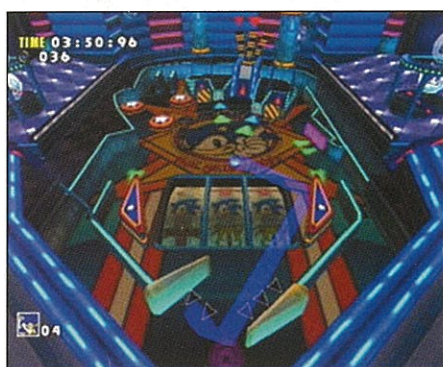
Algumas limitações gráficas em relação a outros títulos do género



No fantástico mundo de Pokémon existem 150 espécies de criaturas nunca antes vistas. Como Treinador de Pokémon o teu objectivo é procurar e colecioná-los todos. Descobre-os no teu Game Boy e torna-te num verdadeiro mestre de Pokémon.

Sonic Adventure

O Ouriço Super Sónico



Sonic Adventure é um jogo à volta do qual foi criada muita expectativa. Muitas foram as promessas feitas, muitos os elogios ao que iria ser o maior jogo de plataformas de sempre. Pois bem, quem olhou para a pontuação já sabe que a Sega não mentiu. O ouriço azul regressou e em força.

Pois é, Sonic está de volta e trouxe amigos com eles. Para além dos já conhecidos Knuckles, Tails e Amy Rose poderemos também jogar com os novos companheiros, Big the Cat e E-102 Gamma. Cada um

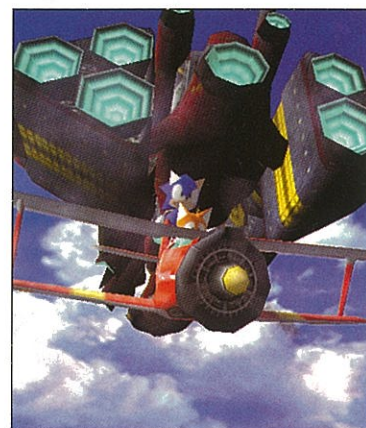
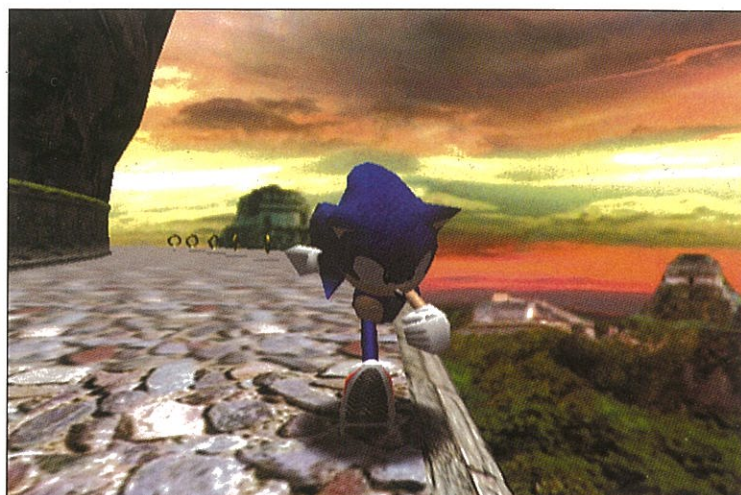
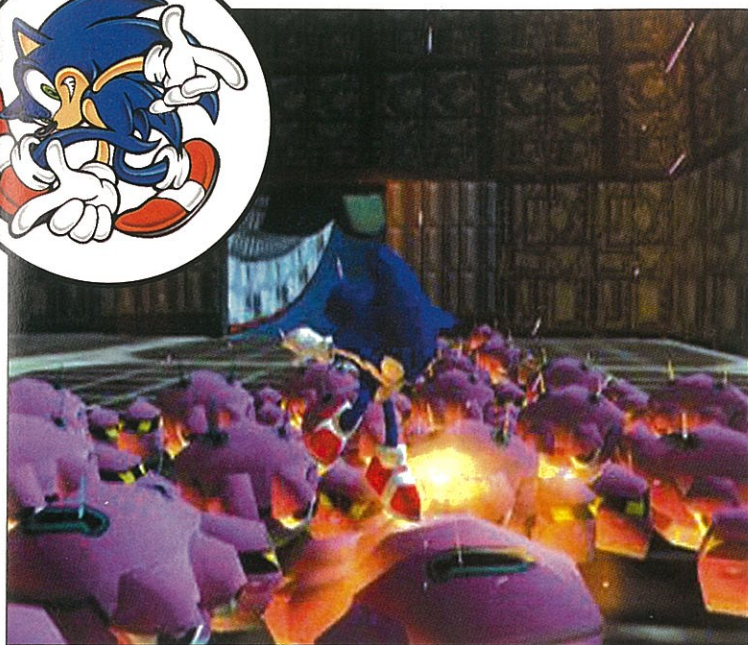
deles tem as suas características próprias pelo que os vários níveis existentes variam conforme a personagem escolhida.

Contudo, este não é o único elemento destinado a tornar a jogabilidade mais variada. Talvez o mais importante seja o facto de este Sonic não ser unicamente um jogo de plataformas. Entre os cenários de acção existem outros de aventura, onde poderemos derrotar monstros ou conversar

com pessoas. É através destes últimos que a história se vai desenrolando, mas claro que os mais importantes são obviamente aqueles onde andamos a velocidades alucinantes em busca de anéis. Sim, os anéis dourados continuam a povoar o jogo, assim como mais alguns power-ups de

natureza variada. Sonic continua também a utilizar os seus super saltos e corridas para eliminar os inimigos que lhe aparecem pelo caminho.

Estes níveis são um verdadeiro deleite. Os gráficos em 3D são de uma qualidade extraordinária, com efeitos de água e luz



verdadeiramente impressionantes. Claro que a maior parte das vezes as paisagens passam por nós tão rapidamente que nem temos tempo de as apreciar. Sim, porque aquilo de este ser o jogo mais veloz de sempre é mesmo verdade. São tantas as voltas e reviravoltas e loopings que quando desligamos a consola ficamos tontos e desorientados. E se experimentarem jogar em seguida um qualquer simulador de corridas vão achá-lo lento e extremamente fácil de controlar quando comparado com *Sonic*. O vídeo da introdução também é algo de espantoso, de uma qualidade muito superior ao normal. Como diz a nossa querida directora: parece um filme. E com razão, pois as cores, transparências e detalhes são mesmo de ficarmos boquiabertos.

Os gráficos em 3D são de uma qualidade extraordinária, com efeitos de água e luz impressionantes

Não fiquem frustrados se a primeira vez que pegarem no jogo não conseguirem controlar bem o nosso ouriço, dado que a passagem para o 3D tornou o jogo um pouco mais difícil de dominar. A velocidade é por vezes tão alucinante que nem vemos o boneco, quanto mais controlá-lo. O pior é quando a câmara emperra e

fica presa nalgum sitio sem que vejamos a personagem. Felizmente isto é raro, ocorrendo muito esporadicamente. Um realce para os variados mini-jogos que povoam o jogo e que são uma lufada de ar fresco entre as nossas corridas vertiginosas. Estes vão desde cursos de snowboarding a jogos de Pinball. E não nos esqueçamos dos Chao, cujos ovos podemos encontrar nos variados cenários. Em cada um dos níveis de aventura existe um jardim para nós tratarmos destas criaturas, que nascem crescem e reproduzem-se. Para além disso, se as transferirmos para a unidade de memória, elas funcionam como uma espécie de *Tamagotchi*, sendo preciso alimentá-las e mantê-las felizes. *Sonic Adventure* é sem

dúvida um jogo que agradará não só aos fãs do ouriço azul mas a todos os que gostam de jogos de plataforma. Foi muitíssimo bem concebido e merece todos os elogios que lhe teceram. Mais um ponto a favor da Dreamcast.

Ana Santos



Editora: Sega
Consola: Dreamcast

94%

+ Velocidade, gráficos
- Nada de importante

TrickStyle

O skate do futuro

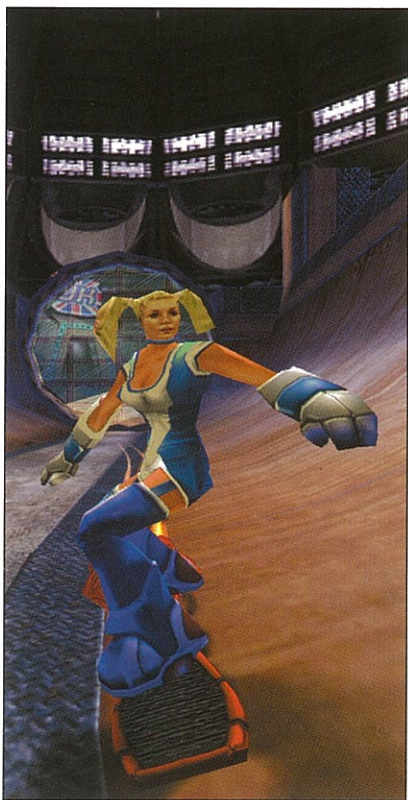


Bué de radical, esta plataforma anti-gravidade que percorre caminhos a cem a hora sem mais aquelas. Contudo, na DreamCast causou-nos certa surpresa.

A expectativa para a novíssima 128-bit da Sega crescia na proporção directa da mão cheia de jogos mostrados desde a ECTS 98 (Londres), e este ano no Milia (Cannes), passando pelas mais recentes apresentações de demos.

Vimos títulos prometedores. Que, afinal, existem, como vimos nos postos à venda com o lançamento europeu da consola.

Neste contexto, *TrickStyle* – embora mantenha praticamente todas as qualidades que a DreamCast prometia – enquanto jogo



nada vem acrescentar ao que tem surgido para qualquer das plataformas (velhas).

Da Acclaim esperávamos muito melhor.

Claro que os gráficos são bons, a cor pujante, os movimentos plásticos perfeitos, nomeadamente no decurso da acção, imitando o possível a expressão da motricidade humana, condição que ressalta no comportamento em cima do skate o que, como se sabe, exige fluidez e elasticidade das personagens.

Quanto ao som, nada a reprovar. A propósito, refira-se que na caixa se lê, em diminuto destaque, que a banda sonora original é assinada por Kurtis Mantronik. Perdoem a ignorância, mas desconhecemos tal autor e sua fama.

Os gráficos são bons, a cor pujante, os movimentos plásticos perfeitos, nomeadamente no decurso da acção

Outro ponto de "discórdia" reside no facto de – tendo em conta as potencialidades desta 128-bit – em termos de velocidade, os 100 km/h anunciados no topo direito do ecrã, não se expressam em pista.

Longe disso, os skaters correm lentos, estando longe de nos fazer sentir a velocidade a que, efectivamente, deveriam ir.

Mas como nem tudo são senãos, gabemos-lhe os saltos e piroetas – as ditas manobras radicais – desde o deitar na pequena plataforma até aos corrupios e saltos, que resultam na perfeição, como se estivéssemos a assistir a uma prova da modalidade.

O neologismo tem razão de ser, porquanto tudo começa num Velódromo, onde temos de escolher o nosso corredor de entre nove – dois dos quais, dois apenas, são belas meninas. Posto isso, cabe-



nos seleccionar, ainda, um dos quatro skates disponíveis.

Em qualquer dos casos, cada personagem e plataforma apresenta as suas potencialidades, da velocidade à resistência, habilidades, grau de confiança pessoal e essas coisas tão habituais para definir atletas nos jogos de desporto.

Gostámos do modo dois jogadores, pela competição.

Quanto à proposta que, antes da partida, nos faz um treinador, é útil, na medida em que existe um modo de jogo (Globe Competition), no qual é preciso recolher globos luminosos e/ou mudar-lhes a cor, tocando-os.

Posto isto, montemos no skate anti-gravidade e lancemo-nos pelas ruas de Londres, Manhattan (Nova Iorque) ou Tóquio, à compita com um amigo ou contra os restantes oito Radicais controlados pelo CPU.

Os mais novos hão-de achar-lhe imensa piada.

Alexandre de Moraes

Editora: Acclaim
Consola: Dreamcast

80%

+ A plástica dos corpos

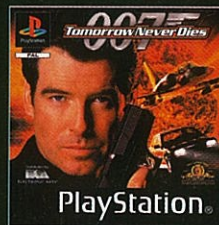
- Ausência de velocidade real



SEJA BOND. NA PLAYSTATION



Panasonic
DVD L50 PALM cinema



Distribuído por **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE**, Edifício Arcade, Rufino González 23 bis, Planta 1.ª, Local 2, 28037 Madrid, Espanha

TOMORROW NEVER DIES Interactive Game © 1999 Danjaq, LLC e United Artists Corporation. James Bond, 007, a arma de James Bond e os logótipos Iris e todas as outras propriedades relacionadas com James Bond © 1962-1999 Danjaq, LLC e United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, a arma de James Bond e logótipos da Iris e todas as outras marcas comerciais relacionadas com James Bond TM Danjaq, LLC. Black Ops Game Engine © 1999 Black Ops Entertainment, LLC. Código fonte para Character Engine © 1998 Killer Game. Killer Game Character Engine licenciada de Killer Game. Playstation e o PS são marcas comerciais registadas de Sony Computer Entertainment Inc. Electronic Arts e o logótipo da Electronic Arts são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas de Electronic Arts Inc nos EUA e/ou outros países. Todos os direitos reservados. Panasonic Logos: "Panasonic é um nome de marca de Matsushita Electric Co logótipo actual da Panasonic contém a seguinte frase "DVD L50 PALM cinema".

Hybrid Heaven

Konami ataca na N64

Depois de todo o sucesso conquistado no universo da PSX, a Konami vira-se agora para a consola da Nintendo, oferecendo-nos este fantástico misto de aventura/RPG que certamente se vai tornar num dos maiores êxitos na consola.

Hybrid Heaven é um título destinado ao sucesso. Com ambiente digno de um thriller urbano e um enredo fabuloso e extremamente bem engendrado, este novo lançamento da Konami apresenta excelentes propostas para se candidatar a jogo do ano nesta plataforma.

Começando pelo ambiente gráfico, extremamente bem detalhado e rico, *Hybrid*

Heaven puxa ao máximo pelo potencial da N64, especialmente se possuímos o Expansion Pak, acessório indispensável para correr este jogo em toda a sua glória. E se estivermos dispostos a sacrificar um pouco de jogabilidade para tal, podemos ainda aumentar a resolução de jogo no menu inicial, onde, apesar de existirem alguns soluços na movimentação das personagens, os gráficos se apresentam tão bons como que tratados por uma placa 3D.

O ambiente gráfico de Hybrid Heaven encontra-se magnífico, mesmo para as potencialidades da N64

Os cenários encontram-se fabulosos, e os detalhes que os preenchem enriquecem o jogo sobremaneira, fornecendo-lhe uma atmosfera épica, ainda que confinando-a a um espaço urbano fechado. Os inimigos que



preenchem os cenários encontram-se bem detalhados, mas especial louvor vai para o cuidado posto no desenho dos principais intervenientes no jogo e das suas animações, extremamente bem concebidas.

Mas, se no aspecto visual *Hybrid Heaven* se encontrava já como justo vencedor, ao entrarmos no capítulo da jogabilidade eis que mais uma vez este nos surpreende, com pormenores que revelam um autêntico laivo





de genialidade e que transportam este título para o pódio dos jogos obrigatórios para a N64.

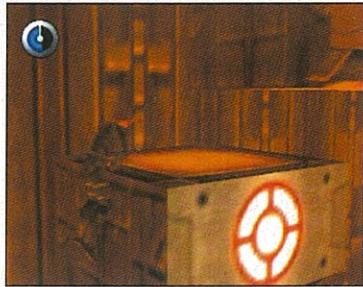
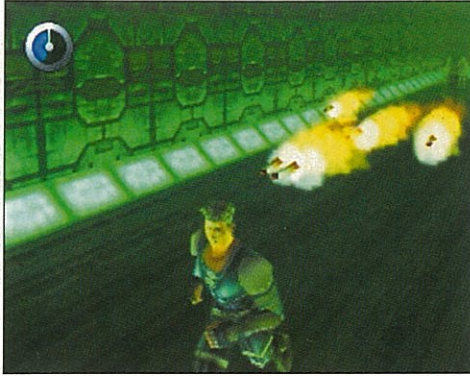
Ao tentarmos definir o tipo de jogo no qual *Hybrid Heaven* se enquadra, deparamo-nos com bastantes dificuldades, ao verificarmos que não se encontra em nenhum dos géneros, sendo mais como que um reunir dos melhores pormenores já encontrados em vários títulos. Podemos encontrar pormenores nativos a *Tomb Raider*, *Resident Evil*, *Final Fantasy* ou mesmo *Quake*, misturados de uma maneira incrível e bastante complexa.

A excelente banda sonora estende até ao limite as capacidades de um cartucho

Para começar, *Hybrid Heaven* mostra-nos um controlo da personagem na terceira pessoa, com a ajuda indispensável do comando analógico da N64 e uma miríade de movimentos para o nosso herói, desde o simples salto até à perigosa movimentação por um parapeito ou mesmo rastejar por debaixo de um obstáculo, tudo lá se encontra de forma a fornecer a maior liberdade de movimentos possível à nossa personagem.

Porém, o jogo não se trata só do deslocamento do nosso herói, e é exactamente durante os diversos confrontos que compõem todo o jogo que *Hybrid Heaven* apresenta os seus maiores pontos de interesse, ao apresentar dois tipos de inimigos distintos, cada qual enfrentado de uma maneira completamente diferente.

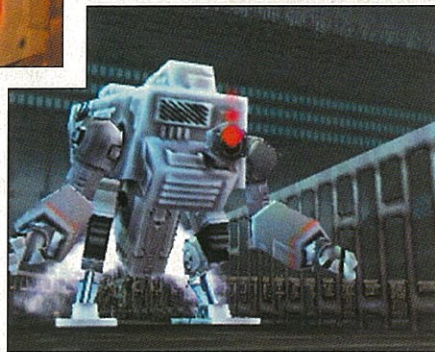
Existem os sistemas de segurança ou outras construções robóticas, que são



facilmente desactivadas com a arma disponível ao nosso herói, assumindo o combate a forma de *Resident Evil*, com uma posição para disparar e uma forma de mira presente nos Doom-likes, com uma visão de primeira pessoa útil para acertar em pormenores.

Contudo, o interesse revela-se mais intenso na luta corpo-a-corpo travada com diversos inimigos ao longo do jogo. Enquanto que o resto do jogo decorre em tempo real, esta forma de combate apresenta-se como um misto dessa forma e do combate por turnos. Passo a explicar. Ao entrarmos na luta corpo-a-corpo, surge-nos uma barra especial com o poder da personagem, que vai crescendo ao longo do tempo. Quanto maior o poder, mais forte o golpe. Durante essa fase de desvios e fortes movimentações enquanto esperamos que a barra encha, o combate decorre em tempo real.

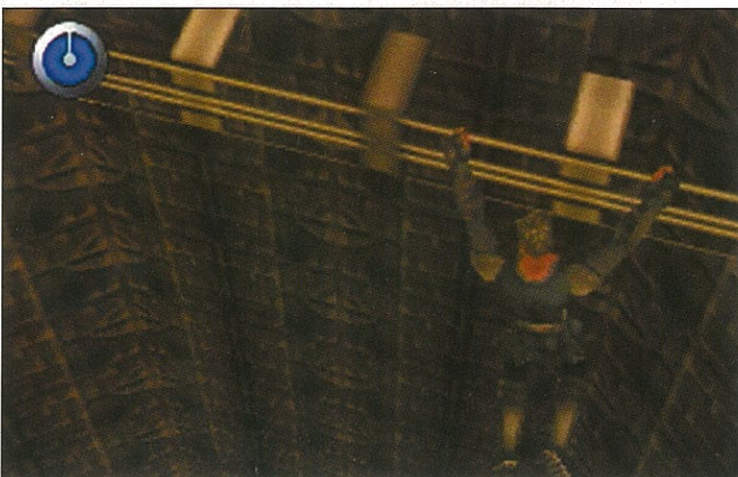
Porém, quando tentamos infligir um golpe no adversário, vemos o jogo parar, e vários menus nos surgem para definirmos o nosso



ataque. A partir destes menus podemos organizar combinações de várias dezenas ou mesmo centenas de movimentos, desde os simples muros e pontapés e suas variantes, até complexos agarrares e contra-ataques para aplicar no inimigo. É realmente muito complexo, e só mesmo vendo se percebe o mecanismo na perfeição.

Mas não termina por aqui, já que com o decorrer das batalhas a nossa personagem vai adquirindo experiência, apresentando então o ambiente de RPG, mas com complexidade aumentada. Ao invés de possuímos um único nível para a nossa personagem, descobrimos que cada uma das suas características tem o seu nível próprio, pelo que a evolução do nosso herói depende totalmente da forma como o utilizarmos na batalha, com evoluções na defesa, ataque, reflexos, destreza, energia, ou mesmo de diversas partes do corpo, que aumentam ou diminuem a sua resistência a ataques físicos, num conjunto realmente fascinante de pormenores que se apresenta como espectacular na N64.

E como já me alonguei sobre este título mais do que devia, concluo com outro dos principais trunfos do jogo, mas que deve ser descoberto pelos leitores: a sua história fabulosa, que merece ser transposta para um filme. Parabéns mais uma vez, Konami.



Editora: Konami
Consola: N64

95%

Gráficos fenomenais;
Jogabilidade bastante bem concebida;
Sistema de jogo bastante complexo;
Banda sonora bem construída

Nada de relevante

Gonçalo Lopes

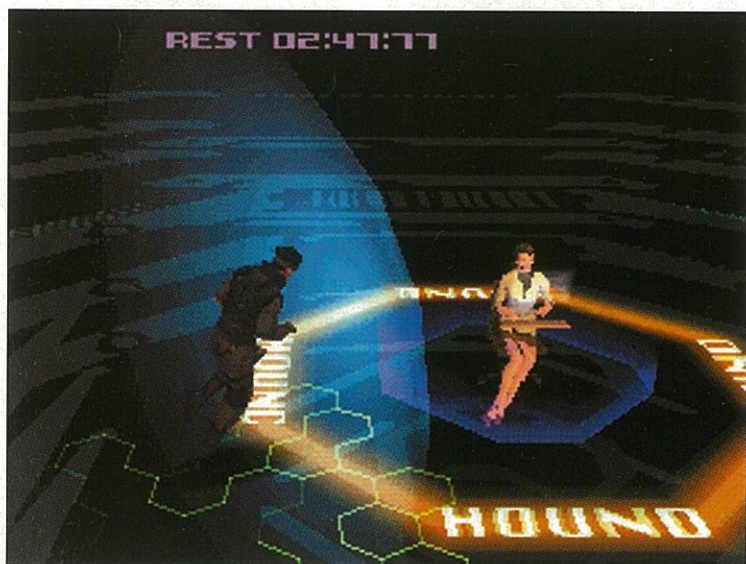
Metal Gear Solid VR Missions

Snake está de volta

A pensar em todos os jogadores de *Metal Gear Solid (MGS)* que ansiavam por mais aventuras com Solid Snake, a Konami lançou um pack especial de missões, onde o mestre da espionagem se debate por mais de trezentos novos cenários repletos de acção e muita estratégia.

Desta vez, a equipa de *Metal Gear* centrou-se mais na própria estrutura do jogo, pelo que não temos uma grande campanha como nos anteriores títulos, mas sim um jogo baseado no modo de

até numerosas missões de investigação ou mesmo cenários onde poderemos tomar o papel de Ninja, uma das personagens principais do anterior *Metal Gear*. E esse é outro dos pontos fortes, pois jogar com o Ninja muda a jogabilidade em si, tornando este novo título mais variado e interessante. Incluiemos também à nossa disposição um modo de fotografia, onde podemos mostrar os nossos dotes fotográficos com alguns dos modelos femininos de *Metal Gear Solid*. Também contamos com uma série de filmes escondidos e pormenores completamente novos que apenas podem ser encontrados depois de



treino de MGS, com todo um novo leque de opções que nos podem arrastar para inúmeras horas de jogo enquanto lutamos para atingir os 100%. Variados testes, desde cenários de infiltração, até treinos com todas as armas do jogo e até a resolução de puzzles ou combates com um determinado número de guardas, a variedade é imensa, e induz-nos a continuar em frente para destrancar novos modos.

E esse é um dos primeiros trunfos deste novo título: o grande número de segredos espalhados durante todo o jogo, desde espantosas missões de espionagem

um grande número de horas gastas em frente ao televisor.

Missões bastante variadas e novas opções completamente inéditas do original

E é esse o principal defeito que vem juntamente com este grande número de segredos. De forma a destrancarmos todos os modos de jogo especiais, somos obrigados a percorrer com sucesso inúmeras missões de treino, que podem

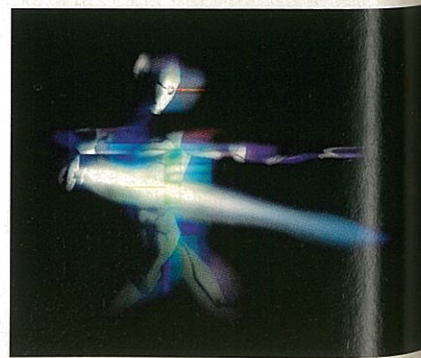


facilmente tornar-se cansativas ou mesmo demasiado difíceis para o jogador normal, o que provavelmente irá levar algumas pessoas a desistir de o fazer. De qualquer forma, trata-se de um excelente desafio para quem se afirma como mestre de *Metal Gear*, e não deve ser posto de parte pelos aficionados do género.

Certamente que quem atingir o topo da percentagem nesta expansão poderá considerar-se realmente um autêntico jogador de MGS.

Trata-se de uma proposta interessante da Konami, que veio prolongar as noites de vício criadas por este jogo fantástico que deixou muitos jogadores a chorar por mais. Agora resta-nos esperar pela sequência propriamente dita.

Gonçalo Lopes



Editora: Konami
Consola: PlayStation

89 %



Nova recarga de missões para o éxito da Konami; Opções inéditas; Possibilidade de jogar com o Ninja

Pode tornar-se algo cansativo percorrer todas as missões de jogo

™ and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Spyro 2: Gateway to Glimmer™ & © 1999 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Developed by Insomniac Games, Inc. All rights reserved.

18+



Volta Spyro.

INSOMNIAC



Aqui está de novo.

Com novas missões, fabulosos cenários, jogos ocultos e um monte de personagens que vão tentar complicar a tua vida.

Mas desta vez o pequeno Spyro aprendeu a nadar, a escalar e está mais escaldante que nunca.

Spyro 2. Ninguém o vai extinguir.

Somente o uso de periféricos oficiais da Sony Computer Entertainment garantem o bom funcionamento do teu consola PlayStation.



www.playstation-europe.com/spyro2



DUAL SHOCK

Vive no teu mundo. Joga no nosso!

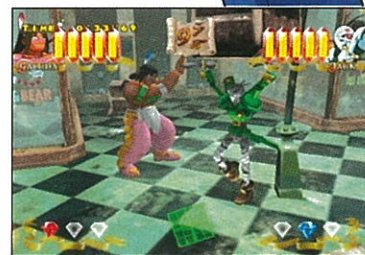
Power Stone

Combates com originalidade na Dreamcast



Com a primeira fornada de títulos para a Dreamcast, chega-nos este maravilhoso beat'em up em 3D, que chega perfeitamente para provar o poderio da nova consola da Sega, com laivos de originalidade que certamente o irão projectar para o topo.

A ideia de *Power Stone* é realmente bastante original, apresentando um sistema de jogo que torna os combates mais vivos e emocionantes, além de se tornarem mais reais e divertidos. Esta novidade é a possibilidade de utilizar tudo o que se encontrar no cenário durante a luta. E trata-se realmente de tudo, pois para além das diversas armas que surgem durante o combate, podemos utilizar mesas, cadeiras, postes e inclusive o próprio tecto para ganharmos vantagem sobre o adversário, pelo que se torna realmente importante dominar este novo modo de luta.



Os gráficos de *Power Stone* utilizam já as excelentes capacidades gráficas da Dreamcast, com uma perfeita definição das personagens e uma rapidez e fluidez que espantam ao olhar. Os diversos cenários de jogo encontram-se também maravilhosamente bem concebidos, com uma riqueza de pormenores que tornam este *Power Stone* incrivelmente variado. Para além do pormenor aplicado às personagens iniciais, destaca-se ainda a transformação, após recolhermos todas as *Power Stones*, com toda uma variedade de golpes distintos para o nosso lutador.

Porém, quem realmente vence em *Power Stone* é a jogabilidade, como seria de esperar num jogo da Capcom. Em *Power Stone*, os combatentes defrontam-se em busca de pedras mágicas de poder que oferecem capacidades sobre-humanas a quem as recolher. É por essa razão que se torna importantíssimo recolher as diversas





Power Stone apresenta diversas ideias novas e que certamente irão revolucionar o mundo dos beat'em up

pedras que surgem durante o encontro, de modo a aumentarmos as nossas probabilidades de vencer. Mas não são apenas as pedras a ser utilizadas neste jogo com uma liberdade de movimentos assombrosa. Podemos igualmente subir aos postes para saltar para cima do adversário, ou mesmo apoiar-nos no tecto de modo a aumentar o poder do nosso golpe.



Podemos ainda utilizar as mesas para escapar, saltando para cima delas e empurrando-as para trás, realizando dezenas de acções dignas dos melhores filmes de acção. É realmente fabuloso, mas apenas atinge o seu máximo no modo multiplayer. Quando nos sentamos com um amigo para jogar este espantoso título da Capcom, *Power Stone* é rei e senhor dos beat'em ups, fazendo as horas passar mais depressa, num autêntico rodopio de diversão e puro gozo.

Em suma, *Power Stone* é realmente um dos pioneiros nos diversos jogos de luxo que aguardam a sua saída para Dreamcast, oferecendo já provas

suficientes das capacidades da consola.

Gonçalo Lopes



Editora: Dreamcast
Consola: Eidos

93 %

Bons gráficos;
Excelente jogabilidade;
Completa utilização dos cenários;
Modo multiplayer

Leva-nos a passar muitas horas em frente ao ecrã

Millenium Soldier Expendable

Acção rápida e destruição maciça

Quem não se lembra do já velho *Loaded*, lançado nos primeiros tempos da PlayStation? Um jogo centrado puramente na aniquilação dos nossos inimigos, que foi alvo de muita polémica aquando do seu lançamento. Parte desse espírito foi transferido para *Millenium Soldier*.

Os jogos de acção pura sempre foram o melhor remédio para o stress após um dia de trabalho, e este novo título da Infogrames serve muito bem esse propósito. Encarnando o papel de um soldado de elite criado apenas para a guerra e missões de destruição, o jogador é obrigado a percorrer dezenas de cenários, rebentando literalmente com tudo o que encontra no seu caminho. Quer sejam perigosos alienígenas ou poderosas máquinas de combate, tudo a nossa personagem tem de confrontar, se deseja sair viva da carnificina que envolve cada uma das suas missões.

Os gráficos estão dentro do nível habitual da PSX, com um ângulo de câmara sobre a personagem, à semelhança do já referido *Loaded* mas com um melhor 3D. Os diversos efeitos especiais, desde as frequentes explosões até aos disparos das diversas armas do nosso herói ou dos inimigos encontram-se bastante fluidos e coloridos, transformando o ecrã num autêntico festival de demolição, sendo o nosso *Millenium Soldier* o centro das atenções. As animações dos inimigos e das personagens também se encontram a um nível bastante bom e variado, com um enorme leque de adversários que



Dezenas de inimigos, armas e outros perigos recheiam as missões de *Millenium Soldier*

confrontamos ao longo do jogo durante o decorrer dos combates.

A jogabilidade encontra-se simples mas bastante agradável, com um bom controlo da personagem e com diversos pormenores que nos mantêm agarrados à consola durante largos períodos de tempo. Apesar de muitas das missões apresentarem um elevado grau de destruição, é sempre agradável recolher novas armas e descobrir novas maneiras de rebentar



com os adversários, o que muitas vezes nos leva a permanecer sentados no sofá durante um maior período de tempo.

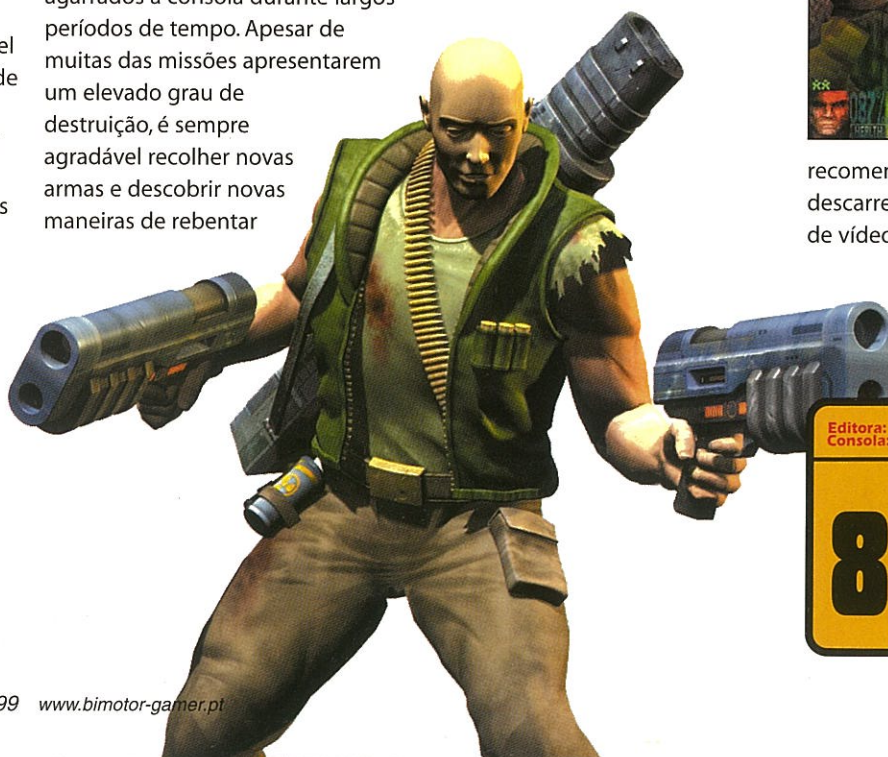
A banda sonora encontra-se perfeitamente enquadrada no ambiente do jogo, apesar de ser constantemente abafada pelo ruído das armas e das explosões.

Em suma, *Millenium Soldier* é um jogo de acção como todos nós conhecemos, ótimo para distrair durante bastante tempo,



recomendado para quem gosta de descarregar todo o stress nos jogos de vídeo. Um bom trabalho da Infogrames.

Gonçalo Lopes



Editora: Infogrames
Consola: PlayStation

86%

+ Um excelente ambiente de acção; Muita destruição; Bons efeitos especiais

- Alguma monotonia para quem procura títulos de grande variedade

O PRAZER DE VENCER



DEMOLITION RACER

Infogrames North America ©1999. Todos os Direitos Reservados. Desenvolvido por Pitbull Syndicate, Fear Factory e Junkie XL sobre licença da Roadrunner Records. Circus sobre licença da Moonshine Records. Empiron sobre licença da Nightmare Management. Tommy Tallarico sobre licença da Tommy Tallarico Studios. O "PS" e "PlayStation" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc.

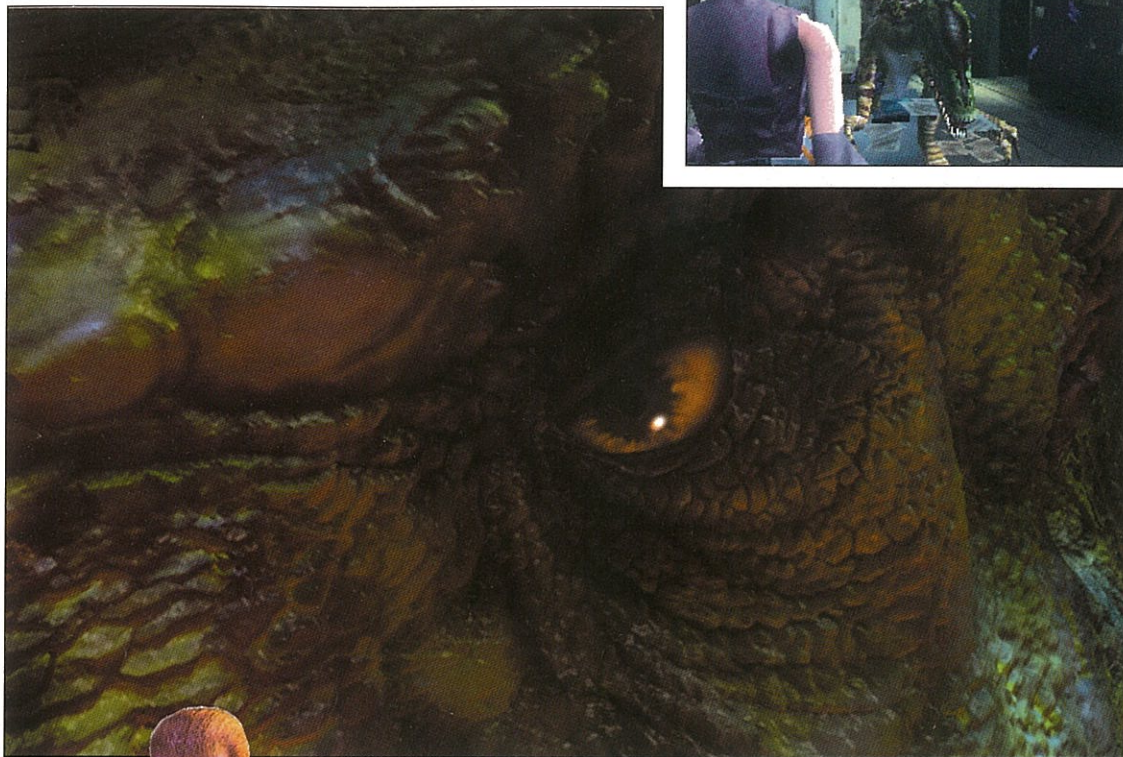
PC
CD
ROM

PlayStation

Infogrames

Dino Crisis

Terror pré-histórico



apesar de apresentarem um pouco menos de detalhe na sua construção.

O ambiente de Parque Jurássico recriado num fantástico videogame da Capcom

Os dinossauros encontram-se espantosamente reais e violentos, com reacções extremamente rápidas e que nos podem surpreender quando menos esperamos. Especial cuidado foi posto na reprodução do ambiente que envolvia todo o ecossistema pré-histórico, pelo que podemos encontrar cenas como os necrófagos compognathus debruçados sobre a carcaça de um velociraptor. Tudo maravilhosamente bem concebido.

Quando se comparam zombies a velociraptors, consegue de imediato perceber-se a enorme diferença que existe entre os dois. Enquanto que em

A Capcom, criadora da obra-prima que é *Resident Evil*, decidiu substituir zombies por dinossauros, oferecendo-nos uma aventura frenética, extremamente rápida e onde as nossas hipóteses de sobrevivência se apresentam extremamente reduzidas.

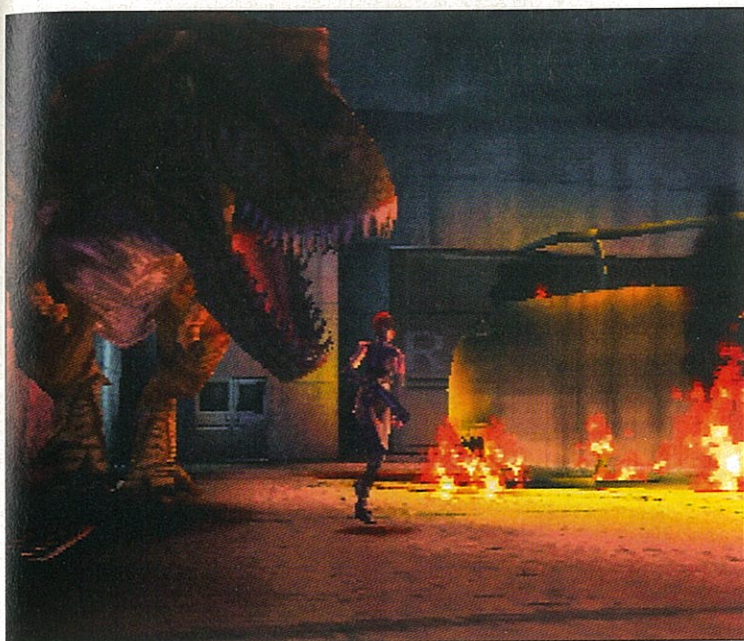
A fórmula de *Resident Evil* encontra-se perfeitamente adaptada ao tipo de jogo apresentado em *Dino Crisis*, com diversas alterações em termos gráficos que permitem um melhor acompanhar da acção ao longo da aventura.

Para começar, os cenários em *Dino Crisis* não são pré-renderizados como em *Resident Evil*, apresentando-se agora em completo 3D, igualmente bem concebido e com a vantagem de possuir mudanças de câmara contínuas, o que acaba com o problema que existia no anterior jogo da Capcom, onde muitas vezes a nossa personagem ficava tapada por um

ângulo de câmara mais apertado, dificultando o seu controlo e acabando por oferecer uma morte fácil às mãos dos zombies. Em *Dino Crisis* isso não acontece, e podemos sempre manter um bom controlo sobre a personagem, pelo que, se formos apanhados pelos dinossauros, não podemos culpar a câmara.

Mas, para além das diferenças nas câmaras, os próprios movimentos das personagens encontram-se mais perfeitos, com uma maior realidade nos movimentos,





Resident Evil conseguimos facilmente abater os inimigos à distância, em *Dino Crisis* somos quase sempre obrigados a fugir, devido à alta velocidade dos dinossauros e ao seu grande poder destrutivo. Para além dessa diferença de forças, os itens em *Dino Crisis* são escassos. Se optarmos por aniquilar todos os dinossauros que encontrarmos podemos acabar facilmente em situações desesperadas, sem munições ou sistemas de cura.

Uma velocidade alucinante provoca momentos de autêntico susto entre os ataques de dinossauros

Essa escassez é também verificada pela pouca variedade de armamento existente no jogo, com a existência de apenas três armas, sendo elas a simples pistola, caçadeira ou o mais poderoso lançador de granadas. A fuga é uma constante deste jogo, e é também fascinante observar velociraptors a perseguirem-nos através dos corredores, mesmo até entrando para dentro das salas ou surgindo através das condutas de ventilação. É realmente assombroso, e nenhum local se torna absolutamente seguro, pelo que muito cuidado é necessário quando investigamos cada uma das salas.

Claro que um dos animais que mais se destaca em *Dino Crisis* é o grande T-Rex, que nos provoca calafrios de cada vez que nos surge ao caminho,



oferecendo os momentos de maior pressão do jogo, encurralando-nos ou obrigando-nos a fugir por corredores e passadiços apertados. Apesar de não existir comparação mesmo em termos de história, *Dino Crisis* cria uma enorme sensação de *Parque Jurássico*, embora contado de uma forma talvez mais intensa e avassaladora.

Outro dos pormenores mais interessantes deste novo título da Capcom é o desenrolar da sua história. Ao apresentar situações de múltiplas escolhas, *Dino Crisis* oferece situações completamente distintas para cada tipo de jogador, existindo dezenas de maneiras de completar o jogo, que acaba por culminar em três finais diferentes,



cada um deles completamente distinto e interessante.

O herói toma o papel de uma agente especial, Regina, que se dirige a uma ilha de localização desconhecida para investigar um centro de pesquisa ultra-secreto a mando do seu governo. A missão acaba por descontrolar-se com a descoberta da presença de dinossauros na ilha, surgindo então uma nova prioridade: sobreviver.

Dino Crisis é um título fora do normal, com pormenores absolutamente fascinantes e que nos obrigam uma vez mais a render ao génio da

Capcom. Para quem gosta de jogos de terror, *Dino Crisis* é um must absolutíssimo que deve ser descoberto no seu todo.

Gonçalo Lopes



Editora: **Capcom**
Consola: **Playstation**

95%

Um jogo extremamente rápido; Dinossauros bem detalhados e realmente vivos; Um guião bem construído e interessante
Nada de realmente importante

Mario Golf

Mais uma faceta de Mario



Depois de salvar o mundo dezenas de vezes, de percorrer inúmeros perigos para salvar a sua princesa, de se aventurar em perigosas corridas de karts e, claro está, depois do seu trabalho de canalizador, Mario tem como hobby o golfe, no qual também se mostra campeão.

Mario sempre foi a estrela central de toda a Nintendo, desde a velhinha NES, até à presente Nintendo 64, desempenhando todo o tipo de papéis, desde as simples aventuras em plataformas, até inúmeros jogos de corridas, puzzles ou mesmo variantes de *Tetris*. Não é por isso de estranhar que mais uma vez o herói canalizador se apresente em mais um desporto, desta vez nada mais nada menos que o pacato golfe.

E mais uma vez pode alcançar o sucesso, com suficientes pormenores de jogabilidade e diversos segredos que irão manter interessados quem quer que se empenhe neste novo desafio de Mario. Recomendado aos golfistas de sofá, claro está.

Com cenários bem definidos e detalhados, que percorrem todas as áreas do mundo onde Mario desenrolou as suas aventuras, este *Mario Golf* consegue utilizar

as potencialidades da N64 de uma forma totalmente adequada a este desporto, com um ambiente bastante calmo e até mais agradável do que muitos dos jogos dedicados seriamente a esta modalidade.

O ambiente calmo dos cenários de Mario Golf é totalmente adequado à modalidade

As personagens principais das aventuras deste herói clássico também lá se encontram, muitas delas escondidas, de forma a persuadir-nos a um grande número de partidas de forma a adquiri-las todas. O mesmo se aplica aos circuitos, que são por sua vez destrancados à medida que vamos aumentando a nossa perícia com o taco.

O sistema de jogo é bastante semelhante ao utilizado em todas as simulações de golfe, com a clássica barra de força e de pontaria, que neste jogo é utilizada de forma mais colorida e divertida, com o aparecimento de bem conseguidos efeitos especiais na bola e com a variação agradável de diversos ângulos de câmara que acompanham toda a jogada.

O único senão deste título parece apontar para o seu elevado nível de dificuldade, que pode muitas vezes dificultar demasiado a tarefa de vencer um torneio ou destrancar uma personagem, especialmente se não nos encontrarmos totalmente enquadrados neste tipo de jogos.

Mas claro que com a prática tudo vai ao seu lugar, e rapidamente *Mario Golf* começa a tornar-se um autêntico vício que nos obriga a uma luta cada vez maior pela perfeição, num título onde mais uma vez a Nintendo se apresenta como vencedora.

Gonçalo Lopes



Editora: Nintendo
Consola: Nintendo 64

87
%

+ Ambientes calmos e bem construídos; Boa variação dos ângulos de câmara; Múltiplas personagens

- Grau de dificuldade demasiado elevado para principiantes

HALLOWEEN RACER



No país dos mortos-vivos, os divertimentos são poucos... excepto na **noite mágica do Halloween!**

É então que os Zombies despertam para dar vida à **mais louca corrida do mundo.**

São mais de **10 circuitos**, qual deles o mais louco, com **Bruxas, Monstros, Vampiros e Múmias**, enfrentando bruxarias e magias, para encontrar o campeão incontestado dos mortos-vivos.



VERSÃO INTEGRAL EM PORTUGUÊS

PlayGames



MICROÏDS

Destrega

Acção, rapidez e fluidez



No já enorme universo que são os beat'em up, contam-se algumas tentativas, na sua maioria sem muito sucesso, de inovar os sistemas clássicos que todos estamos habituados a ver nestes jogos de luta. *Destrega* é mais uma dessas tentativas e ganha logo pela originalidade.

À semelhança de *Blood Lines*, onde tínhamos à nossa disposição uma enorme arena de combate, cheia de obstáculos e plataformas, também *Destrega* nos apresenta uma jogabilidade do mesmo género, mas com diferenças importantes que podem tornar este novo título num maior sucesso de mercado. Ao invés de percorrermos o cenário em busca dos interruptores como em *Blood Lines*, *Destrega* apresenta mesmo um ambiente de pura acção, criando uma sensação de combate duro e bastante renhido, que muitas vezes pode terminar com um simples erro de cada um dos adversários. O grande trunfo de *Destrega* é a sua rapidez, em grande parte auxiliada pelos simples comandos de jogo, que utilizam de uma forma lógica e muito prática os

botões do comando da PSX, o que permite uma velocidade bastante acelerada sem perturbar a boa jogabilidade que o jogo oferece.

O facto de cada botão direccional corresponder à direcção representada independentemente da localização da personagem no cenário torna tudo extremamente simples e, com um mínimo de treino, facilmente aprendemos a controlar o nosso lutador na perfeição.

Ao tratar-se de um combate que se estende por uma larga área de terreno, os ataques à distância são fundamentais, pelo que bolas de fogo, raios e outros similares são um elemento predominante em *Destrega*. Torna-se por isso absolutamente

necessário dominar o sistema de defesa, e organizar táticas eficientes para abordarmos o adversário, se não queremos acabar mortos apenas com ataques mágicos. Os obstáculos do cenário tornam-se também importantes nas táticas de *Destrega*, pois podem servir-nos de protecção contra ataques, bem como pontos de vantagem de onde podemos investir melhor contra o nosso inimigo.

Uma jogabilidade super fluida e extremamente rápida, cheia de magias e efeitos especiais

Os gráficos encontram-se bem construídos, apesar de muitas vezes não serem notados devido à distância das câmaras que travam uma luta constante por manter os dois combatentes no nosso raio de visão.

Não posso terminar sem referir outro trunfo fundamental de *Destrega*. Ao contrário da maioria dos beat'em up, *Destrega* apresenta-nos um enredo consistente e bem concebido, sem se centrar apenas numa única personagem, mas que nos faz rodar por

todas elas, numa história que pode demorar algumas horas a concluir. É algo que muito raramente aparece em jogos deste tipo, e pode valer a pena adquirir o jogo apenas por este pormenor.

De qualquer forma, prevê-se um sucesso razoável para este título que, apesar de ainda não ser a inovação totalmente no caminho certo, já consegue apresentar determinadas ideias que não devem ser postas de parte.

Gonçalo Lopes



Editora: Koei
Consola: Playstation

87

+ Muita acção e rapidez; Bom controlo; Um enredo bastante completo
- Demasiados ataques a longa distância

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Fórmula 1 na Dreamcast

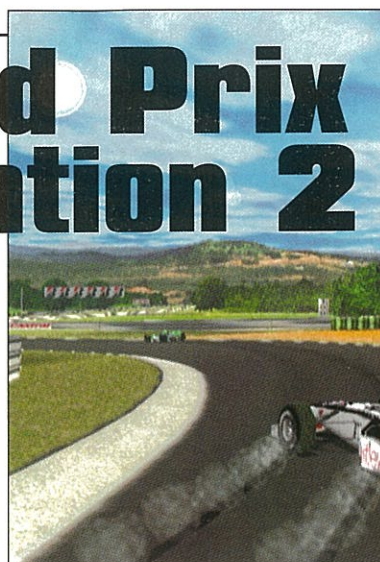


Em primeiro lugar, os gráficos, apesar de se encontrarem superiores aos de qualquer consola, poderiam encontrar-se bastante superiores quando vindos de uma Dreamcast, faltando-lhe qualquer coisa que não nos dá a sensação de nos encontrarmos realmente lá.

O design das pistas está perfeito e bastante realista,

mas não se trata do melhor que esta nova consola tem para oferecer.

Mesmo chegando à jogabilidade, este *Grand Prix* não convence na perfeição. Os diversos efeitos do bólide convencem bem quando guiamos de maneira correcta, mas quando nos despistamos a sério, presenciamos um efeito de "flippers" em relação às



paredes da pista, o que nos faz torcer um pouco o nariz em relação à realidade do jogo. Mas claro que nem tudo é mau, e as diversas opções inseridas no jogo tornam-no extremamente interessante para quem gostar de as explorar.

Digamos apenas que ainda não se trata do jogo pelo qual os fãs de Fórmula 1 irão delirar, apesar de já conseguir manter agarrado ao ecrã diversos apreciadores desta frenética modalidade.

Hugo Cardoso



Editora: Ubi Soft
Consola: Dreamcast

81

+ Boas opções de jogo; Organização do campeonato
- Poderia estar melhor a nível gráfico

EUROGEF

Gestão Informática, Lda.

Alameda Caloust Gulbenkian, Lt 7 Lota 4 - Centro Comercial Primavera 3000 Coimbra
Telefones.:239-483 068 / 239-481 185 Fax:239-484545



Vá à **EUROGEF** fazer as suas compras de Natal.
O Milénio vai acabar.
Os preços baixos na **EUROGEF** vão começar.
Os grandes êxitos vão entrar.

Star Wars™ Episode I The Phantom Menace™

Desilusão na 32 Bits da Sony

Após todo o brilho e polidez que apresentava Phantom Menace no PC, esperava-se uma boa conversão para PSX, que aproveitasse ao máximo o potencial da máquina. Pelo que vimos, ficámos desapontados.

Nunca pensámos que uma conversão se pudesse encontrar tão baixa a nível gráfico.

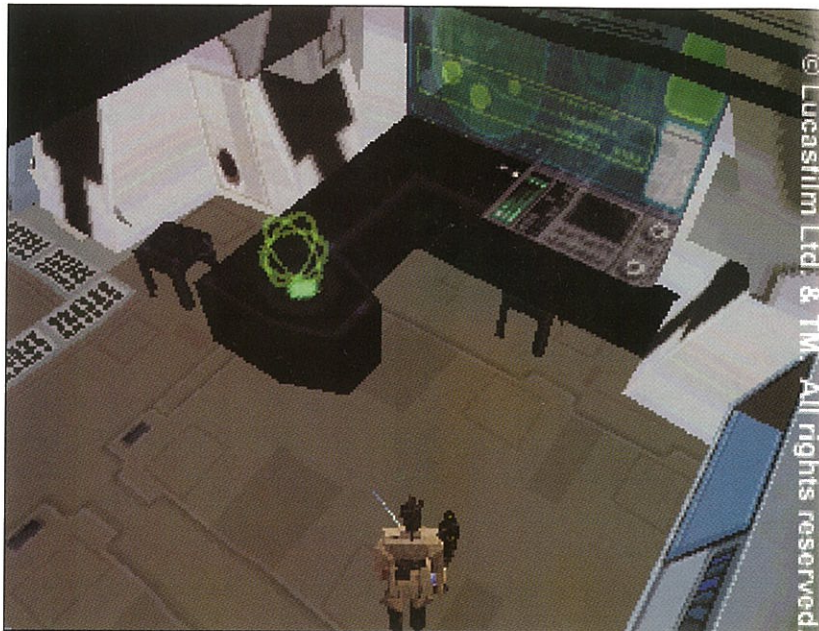
A qualidade visual desta versão encontra-se bastante abaixo mesmo do nível normal apresentado na PSX. Ao quererem oferecer todos os pormenores apresentados no original, os programadores viram-se obrigados a cortar a resolução até um ponto em que se torna doloroso olhar para as personagens, especialmente se já tivermos jogado a versão PC, com todo o esplendor de uma placa 3D. É realmente agradável poder vislumbrar todos os pormenores do original, mas não era motivo para uma baixa tão substancial no aspecto gráfico, pelo que os responsáveis pela conversão deveriam ter apresentado um maior cuidado com o equilíbrio, de forma a trazer até nós um produto com um todo visualmente bem construído. Tirando esta grave falha, os cenários, inimigos e situações encontram-se iguais às encontradas em PC, pelo que não

nos podemos queixar em relação ao conteúdo oferecido em ambos os formatos.

A jogabilidade manteve-se idêntica, apesar de em certas situações o joypad da PlayStation se mostrar bem melhor do que o simples teclado do computador, o que permite um controlo melhorado dos diversos intervenientes no jogo. Tal como na versão PC, podemos deflectir os disparos dos adversários com o sabre de luz, pormenor que surge com todo o rigor na PSX. De facto, esta conversão apresenta toda uma fluidez bastante agradável, com o jogo a correr de uma forma rápida e adequada aos nossos movimentos.

Uma péssima conversão a nível gráfico devido à quantidade de pormenores retirados da versão PC

Quanto à história, já conhecida por todos, é contada através de diversas FMVs ao longo da aventura, com a qualidade da



versão PC e da excelente banda sonora do filme. Como bónus multimédia, o CD de Phantom Menace traz o video-clip da música *Duel of Fates*, presente na luta final entre Darth Maul e os Jedis.

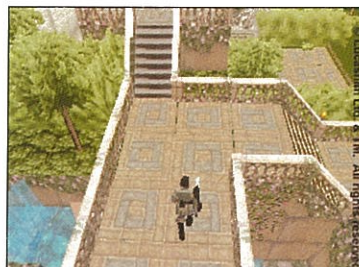
O som também se encontra com uma qualidade idêntica à do PC, aproveitando-se da excelente banda sonora encontrada na película cinematográfica.

Ficamos então com uma conversão retirada directamente da versão original, com todo o seu esplendor, mas ao qual é retirado todo o brilho devido às óbvias limitações da consola. Serve por isso como exemplo de como não se



deve fazer uma conversão, ficando este magnífico título estragado por falta de trabalho.

Gonçalo Lopes



Editora: PlayStation Consola: LucasArts	Sistema de jogo idêntico à versão PC; Boa banda sonora; Video-clip bónus
68 %	Conversão apressada e pouco trabalhada; Gráficos muito abaixo do normal na PSX

**O que pensava
Luis Figo naquele momento?**

Naquele momento, Luis Figo pensava

no golo incrível que acabara de marcar.

Graças ao modo "Treino" do UEFA Striker?

Ou graças ao seu fantástico sistema de controlo de bola?

"Talves ambos" dizia ele.



UEFA
★★★
STRIKER

**OS melhores golos ainda
estão para marcar.**

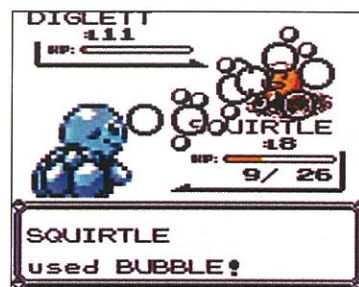


Rage



GAME BOY REPORT

Pokémon (Versão Azul e Vermelha)



jornada, encontrará personagens amistosas que o ajudarão na sua aventura, propondo-lhe trocas de *Pokémons*, oferecendo e vendendo artefactos bem como dando-lhe importantes conselhos. De igual modo, encontraremos também inúmeros Treinadores rivais, sempre dispostos a uma boa luta.

Já agora um conselho: não se furte às lutas, uma vez que elas proporcionam o fortalecimento das suas criaturas e, em caso de vitória, somas avultadas de dinheiro – essencial à aquisição de poções, antídotos ou Pokébells, para nomear só alguns.

Convém esclarecer que a diferença entre a versão Azul e a Vermelha reside apenas nas diferentes espécies de *Pokémon* que se encontram em cada um dos jogos. Assim, se quiser completar o jogo, terá que obrigatoriamente ligar o seu Game Boy, através do cabo Game Boy Game Link, a um amigo seu que tenha a versão contrária, obtendo então os 11 *Pokémons* que são únicos a cada versão. Este processo tem 2 vantagens adicionais: os

Pokémons assim obtidos evoluem mais rapidamente e, por outro lado, são mais fortes (mais um conselho - troque de *Pokémons* sempre que possa). A outra vantagem é a possibilidade de desafiar um amigo para um duelo de *Pokémons*. Refira-se que, embora o jogo tenha uma certa semelhança com a famosa aventura de *Zelda*, especialmente no desenrolar da mesma, os combates são substancialmente diferentes (por turnos) e a vertente de coleccionismo torna este jogo um título único. Tecnicamente, ainda que *Pokémon* não seja um jogo específico para o Game Boy Color, o seu grafismo é atraente, variado e não compromete em nada a sua jogabilidade. Que, aliás, se afigura irrepreensível, com um interface simples e eficaz, capaz de satisfazer os mais exigentes.

A música é simples mas no entanto agradável.

Pokémon, nas suas 2 versões, é um jogo único, viciante q.b. e, sem margens para dúvidas, o grande jogo de Game Boy para este Natal.

Simplemente genial.

Fernando Rosado e Rui Rodrigues

96%

Editora:
Nintendo

Consola:
GameBoy

Rapidamente eleito como o jogo de culto de Game Boy, na Redacção da BGamer, *Pokémon* é o grande jogo do final do milénio para a consola portátil da Nintendo.

Pokémon é um jogo inovador, aliando a componente RPG/aventura ao aspecto do coleccionismo, vertente praticamente inexplorada na indústria dos videojogos, que consegue transmitir características muito peculiares a este jogo.

No papel de Ash, um aspirante ao título de melhor Treinador de *Pokémon*, tem como objectivo principal capturar e coleccionar um exemplar de cada uma das 150 espécies de *Pokémon*. Para tal, terá que se aventurar em várias cidades, grutas, florestas ou ilhas, fazendo com que os seus *Pokémons* entrem em combate, de modo a tornarem-se mais fortes. Inicialmente só terá um *Pokémon*, oferecido pelo Prof. Oak, e bem cedo terá de adquirir Pokébells já que o seu lançamento constitui o principal processo de os capturar. Ao longo desta

Tarzan



Tarzan é um jogo de plataformas por excelência. Com uma realização impecável, prende-nos ao longo de 23 níveis, cada qual passado num cenário diferente e com objectivos diversos.

Os cenários da selva são de extremo bom gosto, com um grafismo adequado tal como as personagens que vamos encontrando no desenrolar da nossa aventura. Assim, *Tarzan* não está só na selva, e temos como

companhia o leopardo Sabor, a Jane que dispensa apresentações, o macaco Terk (claro está), ou o indesejável caçador de macacos Clayton, além de muitos animais selvagens.

A animação é quase perfeita com pormenores que só vistos.

A jogabilidade de *Tarzan* é excelente, exigindo reflexos rápidos e uma boa coordenação de movimentos. Além de saltar de liana em liana, *Tarzan* tem que nadar num rio infestado de crocodilos, fugir dos

elefantes, lutar com os leopardos, etc. Além disso, deve ir recolhendo bananas e vidas extra.

O sistema de gravação é por passwords.

Resumindo, um excelente título de plataformas, que se pode afirmar que é o fim da macacada.

Fernando Rosado

87%

Editora:
Disney

Consola:
GameBoy Color

Missão,
Mistério,
e Aventura.
Agora também
para Playstation.

Brevemente
disponível

Amerzone

O testamento do Explorador

Mais de **200 paisagens** para explorares a 360°.

Mais de **50 enigmas** para resolveres, num jogo de intensa realidade, mistério, fantasia e perigo.

Cenários magistralmente desenhados pelo génio da ilustração, **Benoît Sokal**.

O jogo de aventura vencedor do 1.º PRÉMIO na "Imagina 99".



VERSÃO INTEGRAL EM PORTUGUÊS

PlayGames



Para os menos persistentes

Dreamcast

Sonic Adventure

Jogar como Super Sonic:

Após completar o jogo usando as seis personagens originais Super Sonic fica disponível.

Jogar como Robotnik:

Complete o jogo com o Super Sonic. Enquanto os créditos estão a correr pressione B + A + X + X + Y + Start.

Ser o Chaos 0:

Acabe o jogo com o Super Sonic. É também preciso ter pelo menos um Chao guardado na unidade de memória. Depois vá para a Egg Carrier e active o Egg Bus (o autocarro que permite reentrar num nível). Antes de conseguir entrar vai ser impedido pelo Dr. Eggman no Egg Scorpion. Ele vai disparar um raio de luz e o jogador será teletransportado para uma luta com o "Perfect Chaos". Ganhe esta batalha e terá acabado o jogo com "Super Sonic". Depois dos créditos acabarem estará de novo no ecrã principal. Escolha a primeira hipótese e será possível escolher o "Chaos 0".

Jogar como Super Knuckles:

Complete o jogo usando as seis personagens e depois complete-o de novo utilizando Knuckles.

Depois, no ecrã de selecção de personagem segure X + B.

Jogar como Metallic Sonic:
No ecrã de

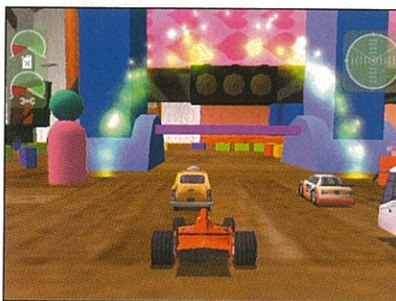


selecção de personagem seleccione Sonic e pressione A + B + X + Y + L + R + Esquerda. Em seguida carregue no Start.

Mega Personagens:

Primeiro destranque o Super Sonic e depois comece outro jogo com essa personagem. Obtenha todos os cristais e complete o jogo. Em seguida, no ecrã de selecção, escolha qualquer personagem para obter uma mega versão da mesma.

Toy Commander



Todos os mapas:

Durante o jogo pressione start, depois segure L e pressione A, Y, X, B, Y, X.

Ficar com 99 heavy ammunitions:

Durante o jogo pressione start, depois segure L e pressione A, B, X, Y, B, A.

Mudar a metralhadora:

Durante o jogo pressione start, depois segure L e pressione B, A, Y, X, A, B.

Reparar a sua máquina:

Durante o jogo pressione start, depois segure L e pressione A, X, B, Y, A, Y.

Heavy weapon:

Durante o jogo pressione start, depois segure L e depois pressione X, A, Y, B, A, X

PlayStation

GTA2

Use os códigos indicados para obter o efeito descrito:

ITSALLUP - Seleccionar nível
LIVELONG - energia ilimitada
NAVARONE - todas as armas
HIGHFIVE - 5x Multiplier
BIGSCORE - 10 milhões de pontos
NOFRILLS - Debug
LOSEFEDS - sem polícia
DESIRE - ganhar o título de mais procurado
MUCHCASH - mais dinheiro

Mission Impossible

Depois de escolher a opção Load Game introduza uma das seguintes passwords. Ignore o aviso de password errada:

GOOUTTAMYWAY - Turbo Mode
SCAREDSTIFF - Desligar a Inteligência Artificial
BIONICJUMPER - Saltos mais longos
IMTIREDTODAY - Slow Motion
SEECOOLMOVIE - mostrar vídeos

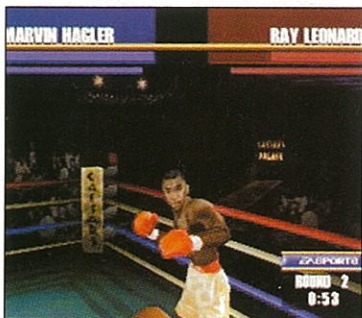
Passwords dos níveis

02 Subpen Mission - ABEMJQLNVTPG
03 At Russian Embassy - OGLIESHVIRLL
04 KGB Warehouse - OQRFFSITJMN
05 KGB Headquarters - EHNJHSURWJMP
06 Security Hallway - GDPSISJOWUAN
07 Underground Sewage Plant - GGHHSJVWRML
08 Security Hallway - GQOFISKTLMAI
09 KGB Headquarters - IGCJMVMVRBL
10 Russian Embassy - IQDSNUNTOMCI
11 IMF Headquarters - IJENMUNHONCJ
12 IMF Headquarters - IMQPNHNKOSCM
13 Infirmary - PBFROUOPPWBDB
14 CIA Rooftop - PMGKPUKQSDM
15 CIA Mainframe Computer - PJGNOUPHQNDJ
16 CIA Rooftop - KEJPPUPSRKEE
17 Waterloo Station - HDGGFPKQMOBC
18 Train - IGILGPMLMYBO
19 Train - HDGOFKQMOBC
20 Train Roof - IGJDTMLMYBO



21 Lundkvist Base - NGHSMGQTXMGI
 22 Tunnel - MOEEJGHVXJH
 23 Mainland - MKEHTJSSVVJD
 24 Gunboat - AFQMOJGPVTPG

Knockout Kings 2000



Jogar como O

Escreva "O" como nome no ecrã de criação de lutador no modo de carreira. Isto irá permitir que fique disponível o músico que fez maior parte das músicas do jogo.

Jogar como Q-Tip

Escreva "Q TIP" como nome no ecrã de criação de lutador, no modo de carreira. Isto irá permitir que fique disponível Q-Tip, um dos membros da banda "A Tribe Called Quest".

Jogar como Tim Duncan

Escreva "TIM DUNCAN" como nome no ecrã de criação de lutador, no modo de carreira. Isto irá permitir que fique disponível Tim Duncan, dos San Antonio Spurs.

Jogar como Gargoyle

Escreva "GARGOYLE" como nome no ecrã de criação de lutador, no modo de carreira. Isto irá permitir que jogue com uma Gargoyle.

Jogar como Palhaço:

Escreva "SHMACKO" como nome no ecrã de criação de lutador, no modo de carreira. Isto irá permitir que jogue com um palhaço.

Jogar como Alien

Escreva "ROSWELL" como nome no ecrã de criação de lutador, no modo de carreira. Isto irá permitir que jogue com um alien.

Box Marlon Wayans

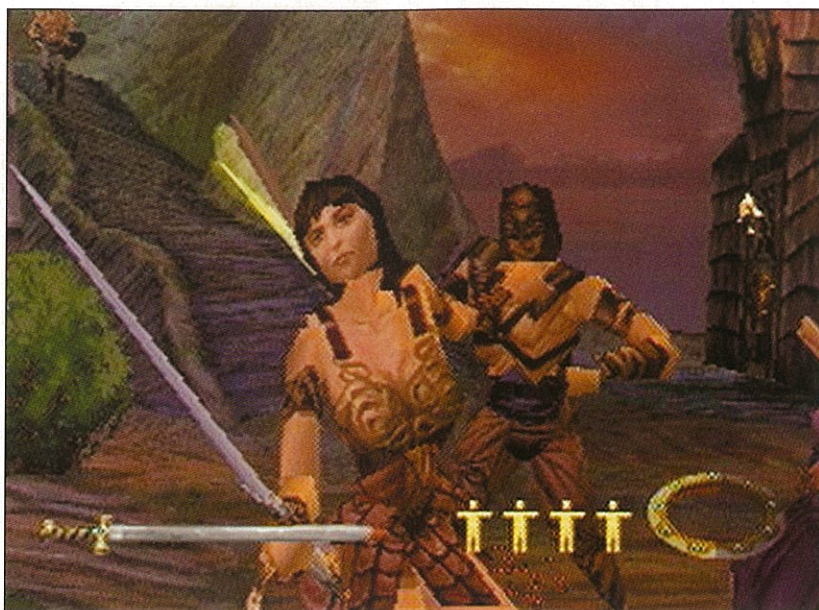
Escreva "MARLON WAYANS" como nome no ecrã de criação de lutador, no modo de carreira. Isto irá permitir que fique disponível Marlon Wayans, um comediante.

Jogar como Marc Ecko

Escreva "MARC ECKO" como nome no ecrã de criação de lutador, no modo de carreira. Isto irá permitir que fique disponível Marc Ecko, o criador das marcas de roupas Ecko.

Jogar como Jermaine Dupri

Escreva "JERMAINE DUPRI" como nome no ecrã de criação de lutador, no modo de carreira. Isto irá permitir que fique disponível Jermaine Dupri, um músico de hip-hop.



Xena: Warrior Princess

Seleccionar nível:

No menu principal seleccione "New Game" e pressione triângulo, quadrado, círculo, triângulo, quadrado e 3 vezes cima. Se o código tiver sido introduzido correctamente haverá um som de confirmação.

Invencibilidade:

No menu principal pressione cima três vezes, círculo, quadrado, cima, direita, esquerda. Se o código tiver sido introduzido correctamente haverá um som de confirmação.

Defesa e ataque completo:

No menu principal pressione triângulo, quadrado, triângulo, quadrado 2 vezes e cima três vezes. Se o código tiver sido introduzido correctamente haverá um som de confirmação.

Jogar como President Weller:

Para jogar como President Weller pressione L, R, L, R e Start no ecrã do título.

Activar o cheat mode:

Acabe o jogo. Em cada ponto de save grave o jogo, reinicie o sistema. De cada vez que fizer isto altere a resolução. A primeira deve ser "high res. letterbox" e depois deve ir seleccionando as seguintes. Isto irá adicionar um menu de códigos ao ecrã do título. Entre as opções que ficam disponíveis encontram-se as acima referidas.

Jet Force Gemini



Menu de códigos: Adiciona estas opções ao menu de códigos:

Modo Ants into Pants

Para adicionar esta opção ao menu de cheat adquira 300 ant heads.

Modo Rainbow Blood

Para adicionar esta opção ao menu de cheat adquira 100 ant heads.

Modo Jet Force Kids

Para adicionar esta opção ao menu de cheat adquira 200 ant heads.



N64

Hybrid Heaven

Jogar como Alien:

Para jogar como alien pressione L, R, L, R e Z no ecrã do título.

2ª PARTE

Final Fantasy VIII

Disco 2

Nível 1

No início do segundo disco, está novamente como Laguna a falar com uma rapariga chamada Elone. Depois de falar durante algum tempo, a rapariga desce as escadas. Encontra um save point no segundo andar da casa, e um draw point no armário no cimo da sala.

Desça e fale com Elone antes de sair e ir ao pub ao lado da casa. Fale com a rapariga de amarelo que lhe fala de Julia. Fale com Kiros quando ele entrar no pub e escolha a quarta opção como resposta à pergunta dele. Quando Kiros se tiver juntado ao grupo de Laguna, saia do pub e siga para sul,

atravessando a praça até à beira de água.

Quando aí chegar, desça as escadas e retire magia do draw point. Volte a subir os degraus e siga para a esquerda para poder atravessar a ponte para sul. Siga para sul e continue pelo caminho até chegar a um draw point perto do sinal amarelo, e uma loja de flores do lado esquerdo do ecrã. Siga pela direita neste cruzamento até encontrar um camião perto da encosta da colina.

Se procurar em volta do camião vai encontrar um draw point. Retire magia daí e desça a encosta. Ao fundo da encosta siga para a esquerda e vai chegar ao fundo da cidade. A casa, em cima do lado esquerdo, é de um aldeão; do lado direito existe um hotel e um restaurante; a casa a sudoeste é uma loja.

Compre os objectos de que precisar na loja e volte para seguir para norte. Quando chegar a um poste com o sinal 'CAUTION' vai ver um pequeno filme. Continue a subir a estrada e vai encontrar-se novamente à porta da florista perto da parte principal da cidade. Vai ver outro filme e Kiros volta para a cidade. Volte ao pub.

Novamente a controlar Laguna, fale com Raine que lhe pede para ir para o seu quarto. Saia do pub e volte à casa para gravar o jogo e dormir.

Nível 2

Encontra-se numa prisão com Zell, Selphie, Quistis, e Rinoa. A controlar Zell, fale com todas as pessoas da sala e



depois novamente com Rinoa. O ecrã vai até Squall, preso numa cela no 13º andar. Vai ver mais um filme.

Novamente com Zell, 3 guardas entram na cela e batem-lhe. Rinoa sai com os guardas e vai voltar a Squall. Seifer entra na cela e continua a castigar Squall. Entram na cela dois monstros mumba e levam Squall para o torturarem.

Vai voltar a Zell e um mumba entra na sala com comida que deixa cair. O guarda bate no mumba e terá de escolher a primeira opção. Depois de uma pequena conversa, vai ver Squall a ser torturado. Escolha a primeira opção à pergunta seguinte.

Novamente com Zell, fale com Quistis, e depois com o mumba. Vai conseguir fugir para apanhar as suas armas que estão no 8º andar. Do lado de fora da sala, coloque os GFs e siga para o 8º andar pelas escadas do lado esquerdo da porta. Vai encontrar vários inimigos no caminho. Quando encontrar as suas armas, estão dois soldados Galbadian a inspecioná-las. Aproxime-se e lute com eles. Depois de os derrotar, volta a Squall que está a ser libertado por um mumba. Novamente com Zell, já estará na posse de todas as suas armas. Entram guardas e terá de lutar com eles para fugir. Lembre-se de retirar magia dos guardas, especialmente de Biggs que tem o feitiço Regen.

Nível 3

Depois de derrotar Biggs, saia da área e Biggs toca o alarme. Suba até ao 13º andar pelas escadas. Em alguns andares as escadas estão bloqueadas, por isso tem de seguir pelo lado contrário para lá chegar. Quando chegar ao 13º andar, vai encontrar um grupo de mumbas em volta da porta. Atravesse a porta e vai encontrar Squall.

Novamente com o grupo completo, saia da área e fale durante algum tempo. Zell sai do grupo durante algum tempo e Squall dirige-se ao veículo que se encontra no centro da torre da prisão. Use o botão de acção no teclado localizado no centro e cai uma substância preta para o chão. Vai perceber então que Zell desapareceu.

Novamente a controlar Zell, dê a volta à área central até Squall aparecer para o libertar. Quistis e Selphie chegam para ajudar, mas vão disparar contra o seu grupo. Irvine e Rinoa aparecem para ajudar. Faça um grupo com Squall e Rinoa, enquanto Irvine, Quistis, e Selphie, dão conta do tiroteio.

A comandar Squall, suba as escadas até ao 14º andar. Quando chegar ao 13º

andar, o ecrã volta a Irvine e ao seu grupo. A comandar Irvine, volte a descer as escadas para o 3º andar. No 6º andar existe um save point, e quando chegar ao 3º andar o ecrã fica negro.

Novamente a controlar Squall, fale com o mumba que lhe dá um rename card. Suba as escadas para sul da área onde está e continue pelas escadas seguintes que levam para norte. Quando chegar à sala de controlo saia pelo lado direito em baixo. Vai ter uma pequena conversa e tem de lutar com os guardas.

Nível 4

Nesta luta, vai defrontar um dos capitães Galbadian, e dois guardas robot. O capitão tem um HP de mais de dois mil, e os robots têm um HP de cerca de 1800. O capitão é fraco contra o veneno, e os robots são fracos contra magia lightning, earth, e water. Recomenda-se que concentre a maioria dos seus ataques primeiro no capitão, retire mísseis de um dos robots pois ajuda Quistis a aprender o ataque micro missile. Depois da luta fica a controlar Squall. Saia da sala de controlo e atravesse a ponte.

A ponte começa a partir e Squall cai. Squall fica pendurado do lado da ponte que resiste, e tem de levar Squall para a luz verde. Se não chegar lá a tempo, morre. O seu grupo está agora no chão, do lado de fora da torre da prisão. Os membros femininos do seu grupo entram no veículo da direita, enquanto os membros masculinos entram no da esquerda, e arrancam.

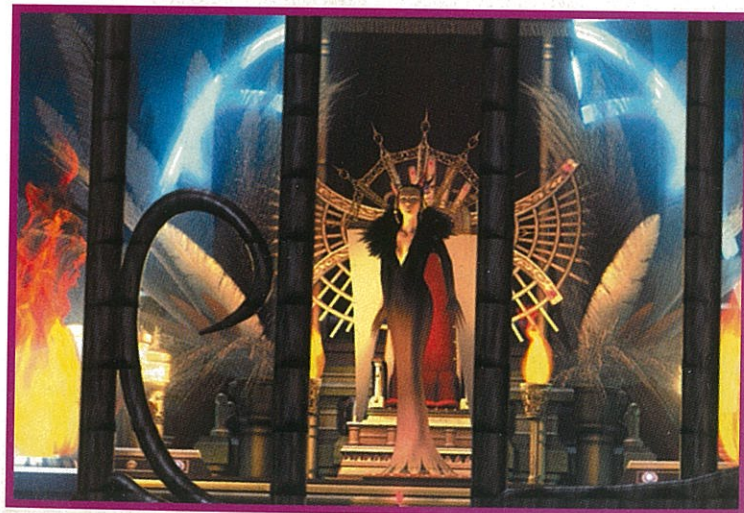
Fale com Selphie e vai ver um filme. Agora terá de dividir o grupo em dois. Um dos grupos é liderado por Squall, pois vai voltar ao jardim balamb para avisar Cid do ataque. O outro grupo liderado por Selphie vai dirigir-se à base para impedir que os mísseis sejam disparados.

Dois grupos ideais para esta missão são um com Squall, Rinoa, e Zell, e outro com Selphie, Irvine, e Quistis.

Nível 5

Vai voltar a comandar Squall e o grupo dele. Desça pelo lado mais baixo da vedação e saia por aí. Siga para a esquerda até à frente do comboio e não deixe que seja visto. Entre no comboio e vai ver um soldado Galbadian a correr atrás de si. O ecrã vai voltar a Selphie, e deve gravar o jogo. Siga para a base de mísseis localizada do outro lado do deserto. Para a encontrar, veja o mapa.

Quando chegar à base, entre de carro e o seu grupo vai estar com



roupas Galbadian. Dentro da base, siga para o edifício do lado esquerdo e entre pela porta. Na sala, examine o painel de controlo entre as duas portas internas e entre na sala da esquerda. A primeira porta que encontra leva à sala de controlo e tem um guarda. Escolha a primeira opção quando o guarda lhe fizer uma pergunta e vai passar por ele.

Vai chegar a uma área com uma porta para norte que leva às ogivas e

que está guardada por um soldado, e um computador do lado direito dele. Ao fundo das escadas vire à esquerda e siga para sul para lá do save point. Retire magia do draw point, e siga para a direita e fale com os guardas que encontrar. Volte à sala das ogivas e fale com o guarda que está a examinar uma, e depois volte aos dois guardas com quem acabou de falar.

Depois de falar com os dois soldados

pela segunda vez, volte à sala de controlo e entre depois de falar com o guarda. Retire magia do draw point lá dentro, e depois Selphie vai examinar o painel de controlo. Escolha a primeira opção para Selphie destruir o teclado, e depois vai encontrar dois soldados Galbadian. Escolha a segunda opção três vezes e volte ao computador ao lado da sala dos mísseis.

Vão pedir-lhe para mover as ogivas. Ajude a mover as ogivas e depois saia e aceda ao computador do lado de fora da sala dos mísseis.

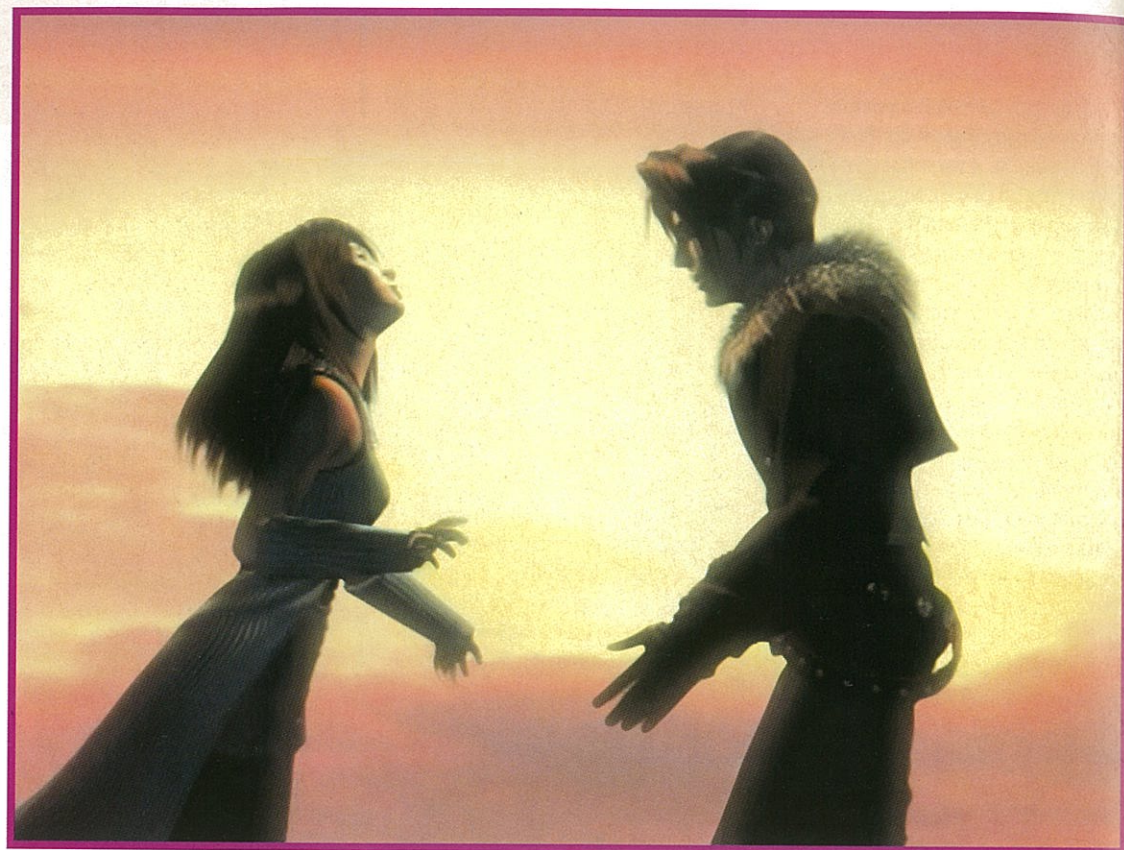
Escolha o menu 'TARGET' da lista de opções e escolha 'SET ERROR RATE'. Agora mantenha pressionado o botão de direcção direita até atingir o status máximo, e então escolha 'DATA UPLOAD' do menu e seleccione a resposta 'YES'.

Nível 6

Saia do computador e fale com o guarda ao fundo das escadas algumas vezes até ele o deixar passar. Suba as escadas e entre numa sala com alguns soldados Galbadian. Terá de lutar com eles, e lembre-se de retirar feitiços quando puder. Depois da luta, examine o computador do lado esquerdo da sala e atravesse-a para norte. Examine os computadores na sala seguinte e Selphie vai definir o cronómetro dos mísseis. O melhor é colocá-lo em 20 minutos.

Saia do edifício, e volte ao local onde deixou os veículos. Ao sair, o chão vai tremer. Atravesse a rua e vai ver um filme. Continue a fugir para o lado esquerdo através do parque de estacionamento e vai encontrar outro boss.

O Boss é uma máquina azul gigante com seis geradores em cima. É fraco contra magia bolt, earth, e ice. Pode retirar-lhe shield, barrier, e stop durante a luta. Os melhores GFs para usar



contra o boss são os irmãos, Quetzacotl, e Shiva. Depois de derrotar o boss terá de lutar com os guardas que estavam lá dentro a controlá-lo.

Depois da luta, siga até à vedação ao lado dos mísseis e examine o lançador-mísseis do meio. As suas personagens ajoelham-se e vai ver um filme.

Volta a controlar Squall a entrar no jardim balamb. Desça e retire magia do draw point. Vai descobrir que os cadetes do Seed e Garden estão a lutar. Entre no jardim balamb e vai encontrar Rajjin e Fuujin logo à entrada. Depois de falar com eles, siga para a direita e entre na biblioteca.

Nível 7

Na biblioteca fale com as pessoas do

jardim e escolha lutar. Depois da luta, fale com as pessoas em volta e vai receber uma mega-phoenix potion. Saia da biblioteca e entre no training centre. Siga o membro do jardim e os dois cadetes Garden até chegar a um cadete Seed que estão a atacar. Escolha a primeira opção para ajudar o cadete Seed e vai lutar contra um T-Rex. Depois da batalha, fale com a cadete Seed que lhe dá um remédio.

Saia do training centre e siga para o parque de estacionamento. Encontre-se com outro membro do Garden e terá de lutar contra um lagarto gigante. Depois da luta continue em frente e vai ver Cid por um segundo. Agora fale com o cadete Seed e vai receber uma tenda. Siga para o dormitório.

Aí vai encontrar outro membro do Garden e terá de lutar contra outro monstro. Depois da luta, continue para o dormitório e grave o jogo antes de entrar na cafeteria. Quando aí chegar, tem de lutar contra outro monstro antes de poder chegar ao balcão. Aí, fale duas vezes com o segundo cadete Seed a contar da esquerda, e depois siga para o quad depois de receber algumas gisahl greens.

Quando chegar ao quad, fale com os cadetes Seed e escolha a primeira opção como resposta à pergunta. Fale com o cadete Seed no meio do grupo que lhe dá uma x-potion antes de sair para a enfermaria.

Quando chegar à enfermaria vai ver

uma sequência entre cadetes Garden e Seed. Fale com eles e terá de lutar com outro monstro. Depois da luta, entre na enfermaria e fale com o Doctor Kadowaki, que lhe dá um elixir. Siga para o elevador e vai ver Xu no caminho.

Siga-a até ao segundo andar e siga para norte depois de atravessar a ponte para encontrar Xu. Depois de uma pequena sequência, volte ao elevador e siga para o terceiro andar.

Nível 8

Quando chegar ao 3º andar depois de falar com Xu, siga para norte e vai encontrar Cid. Fale com ele e receba uma chave que activa o sistema de defesa de mísseis dentro do jardim. Vai ver outro filme.

Novamente a comandar Squall, dentro do elevador. Quando o elevador parar, examine os comandos, e depois examine a escotilha no chão. Desça pela escotilha, mas certifique-se de que o elevador não lhe cai na cabeça quando voltar a andar. Desça as escadas e examine a escotilha. Desça pelo túnel do lado direito e desça os degraus. Siga para a sala do lado esquerdo e examine a válvula grande. Tem de carregar repetidamente durante 10 segundos no botão quadrado para abrir a válvula, mas se não conseguirem os membros do seu grupo vêm ajudá-lo.

Com a válvula aberta, volte a sair da





sala e desça as escadas no cimo da sala. Na área seguinte desça as escadas e vai encontrar um draw point ao lado de um pilar. Suba e vai ver um filme.

A controlar Squall, tente subir a escada ali perto e Squall vai chegar à sala de controlo. Examine os comandos do lado direito, e depois o chão vai tremer. Examine a escada por onde veio e escolha a segunda opção para descer. Vai ver uma escada que leva para baixo ao lado de uma luz verde a piscar. Examine a luz e vai poder descer. Quando chegar ao fundo vai ver uma alavanca que tem de puxar, e depois pode atravessar a ponte que activou. Grave o jogo, atravesse a ponte e prepare-se para lutar com outro monstro.

Nível 9

O monstro tem um HP de cerca de 5.000. É fraco contra o fogo, mas não contra a água. Use o seu GF Ifrit para o ajudar a destruir o monstro. Se o seu HP estiver baixo, retire HEAL NUMBER TWO do monstro e use-o em si para recuperar cerca de 1.000 HP.

Depois da luta, continue na direcção

que estava a seguir e saia da área. Siga para a esquerda e vai estar perto de um pilar gigante. Fale com Rinoa, e depois suba e examine o lado direito para ver uma pequena sequência. Vai ser levado para o 3º andar onde fica o gabinete do director, e depois vai ver outra sequência.

O jardim levanta voo mesmo antes de os mísseis o atingirem. Fale com Cid quando estiver novamente a controlar Squall e escolha qualquer opção para lhe responder. Saia desta área e vá de elevador para o andar de baixo. Atravesse a ponte e a porta para norte das salas de aula onde vai ver outro filme.

Volte ao elevador e vai ser informado de que o director está à sua procura. Continue até ao elevador e vai ver outro filme.

Vai voltar como Squall, a dormir. Se Rinoa estiver no seu grupo, ela vai ao seu quarto acordá-lo para lhe pedir que a leve à cafeteria. Se Zell estiver no seu grupo, vai encontrá-lo na cafeteria à sua espera.

Depois de encontrar Zell, siga para o hall para falar com um membro da

faculdade que lhe diz para ir à cave. Volte ao elevador e siga para a base. Quando sair do elevador, os membros do seu grupo juntam-se a si. Agora vai ver Cid a ser empurrado por um membro da Garden. Cid sai e volte ao elevador. Siga para a esquerda e vai encontrar Norg, o mestre do jardim balamb, com quem terá de lutar.

Norg tem três partes distintas no corpo mecânico. Dois orbs de cada lado cada um com um HP de cerca de 2.500, e um no meio com um HP de 2.000. Claro que Norg tem um HP de mais de 11.000.

O orb do meio é fraco contra veneno, mas adora lightning. Os dois dos lados estão protegidos contra a maioria das formas mágicas. Norg é fraco contra o vento, mas o veneno não funciona. Deve retirar magia de Norg pelo menos uma vez. Quando o fizer, retire o leviathan, pois é um GF muito útil.

Os orbs têm um código de cores que indica a potência de um ataque. Passam de azul a amarelo e finalmente a vermelho. Para colocar um orb em azul novamente, tem de atacar o orb certo. O Siren GF é muito eficaz contra os 3 orbs, e o Shiva GF é eficaz contra o próprio Norg.

Nível 10

Depois da batalha, examine o trono do Norg e encontre outro draw point. Depois de retirar magia, volte ao elevador e siga para o dormitório para gravar o jogo. Vá à enfermaria e fale com o Doc, escolhendo a segunda opção para a pergunta. Agora fale com Cid, deitado na cama atrás do biombo ao fundo da sala. Fale com ele sobre os 5 assuntos que ele sugere, antes de seguir para o hall para encontrar Xu. Vá para o 2º andar depois de falar com Xu e atravesse a ponte. Siga para norte e atravesse a porta com a luz vermelha a piscar por cima.

Vai ver um navio ancorado ao lado do jardim dirigido por cadetes Seed. Cid chega e fala um pouco antes de sair para ver outra sequência.

Vá até à biblioteca e até à zona com as secretárias. Vai encontrar Elone que salvou no training centre. Vai ver uma sequência entre as duas personagens antes de ela sair com 3 cadetes Seed para entrar no navio.

Novamente no dormitório, vai ver Squall a sonhar com um rapaz à chuva. Se Zell ou Rinoa estiverem no seu grupo vão aparecer e tem de escolher uma opção. Saia do dormitório depois de gravar o jogo e ouça a voz de Cid. Vai cair num local chamado Fisherman's Horizon.

Agora é Squall, e está aos comandos do jardim com Cid. Saia da área de controlo do jardim e vai reencontrar os seus amigos. Vá até ao elevador e suba ao 2º andar. Saia pela porta com a luz vermelha. Vai ver uma sequência antes de poder seguir para a direita.

Fale com todos os que encontrar até ver um pequeno filme da cidade. Continue a andar tudo para a direita e fale com o homem aos comandos, escolhendo a primeira opção para entrar na cidade. Desça e vai ver o moinho rodeado de espelhos. Siga para a direita e encontre um save point e um draw point, antes de seguir para o moinho.

Nível 11

Suba ao 2º andar do moinho onde vai encontrar e falar com o mayor. Saia do moinho e vai ver outro filme. Saia desta área, ignore o homem que passa a correr e a gritar, e continue encosta acima. Vai encontrar a mulher do mayor, e o próprio mayor. Depois de falar com eles, siga para a direita e avance pela linha do comboio até chegar à cidade.

Continue a subir e vai encontrar





carris desmontados. Vai encontrar o mayor a ser perturbado por soldados Galbadian. Escolha a primeira opção para ajudar o mayor. Lute primeiro com os soldados, e depois terá de lutar contra um boss.

Depois de derrotar o boss, Selphie e o grupo dela juntam-se a si. Vão ter uma pequena conversa antes de Squall e Rinoa saírem. Fale com Rinoa e escolha qualquer uma das opções. Suba até à estação de comboios destruída e vai encontrar um draw point. Apanhe uma revista Timber da casa do lado direito do ecrã, antes de seguir para a direita para encontrar um ferreiro que pode melhorar as suas armas.

Volte ao jardim e vai encontrar Irvine pelo caminho. Ele junta-se a si e devem agora seguir para o quad, dentro do jardim. Quando chegar ao quad, vai encontrar Selphie. Agora Squall vai falar com Cid na sala de controlo do jardim, antes de encontrar Squall novamente no quarto dele.

Vai ver agora os membros do grupo de Squall que estão a organizar uma festa para o animar. Tem 8 instrumentos à escolha, que deve dividir entre Zell, Irvine, Selphie, e Quistis.

Nível 12

Depois de escolher os instrumentos, pode realizar o espectáculo em qualquer altura. Squall acorda e vai sair do dormitório. Vai ver uma sequência entre Irvine, Rinoa, e Quistis, antes de Rinoa e Squall ficarem a sós. Escolha qualquer opção para as perguntas antes de chegar à frente do moinho. Fale com Irvine duas vezes e desça as escadas onde vai ver o espectáculo.

Depois de o espectáculo começar, pressione o botão quadrado e siga para a esquerda, examinando a revista que Irvine deixou. Vai ver uma sequência entre Squall e Rinoa, antes de voltar ao quarto de Squall onde ele está a

sonhar. Saia do dormitório e apanhe o elevador até ao 3º andar.

Quando chegar ao 3º andar vai encontrar Quistis, Xu, e Nida perto dos controlos.

Fale com as 3 mulheres antes de falar com Nida que lhe pede para reorganizar o grupo. Vá com o jardim até à cidade de Balamb para encontrar a família de Zell. Quando chegar a Balamb vai ver um navio vermelho enorme ancorado ali perto. Ancore o jardim perto de Balamb e entre na cidade. Fale com o homem que anda para cima e para baixo, e depois com a mulher perto da entrada da cidade, antes de falar com o guarda. Repita o processo e vai conseguir entrar na cidade.

Depois de entrar, explore-a toda, incluindo as docas e a estação de comboios, e fale com todas as pessoas que encontrar antes de entrar na casa de Zell, que é a primeira mesmo à direita da gunshop. Volte à casa de Zell e suba as escadas para o quarto dele. Grave o jogo e descanse. Quando acordar, desça as escadas e entre na sala à direita do edifício.

Vai encontrar a mãe, a irmã e o sobrinho de Zell. Fale primeiro com a mãe, e depois siga para falar com a irmã e o sobrinho. Faça isto novamente e o sobrinho sai de casa a correr. Para o encontrar, entre na casa do lado e fale com o velho ou com a rapariga. O sobrinho de Zell foge novamente e terá de sair da casa e seguir para norte para chegar à estação de gasolina.

Nível 13

Na estação de gasolina vai encontrar o rapaz escondido do lado esquerdo do ecrã por baixo das árvores. Espere que o rapaz acene e fale com o guarda muito devagar para o distrair. Continue a falar com o guarda até o rapaz falar com o homem, antes de voltar à rua e encontrar o rapaz à sua espera. Fale com o rapaz e escolha a primeira opção para reorganizar o seu grupo e sair da cidade. Volte à cidade imediatamente e escolha a segunda opção para a pergunta do guarda.

De volta à cidade, vá para o hotel e fale com os guardas à porta. Siga para a plataforma da estação de comboios e vai ver os guardas a dormir. Volte, passe pelo hotel e siga para as docas – fale com todas as pessoas que aí estão. Retire magia do draw point ao fundo do ancoradouro, e depois fale com os dois guardas com o cão.

O cão corre para a estação de comboios e tem de o seguir. Compre phoenix downs da loja no caminho e volte à casa de Zell para gravar o jogo depois de passar pela estação. Siga para o hotel e vai ver um filme antes de ter de lutar com outro boss.

A primeira batalha com o boss vai ser contra Raijin e um soldado Galbadian. O HP de Raijin é de cerca de 9.000, enquanto o dos soldados é de cerca de 300. Raijin é fraco contra veneno, mas lightning não lhe faz nada. Use todos os seus GFs excepto Quetzacotl, e cuidado com o ataque de Raijin.

Depois da batalha, corra até ao hotel para encontrar Fuujin. Raijin junta-se a ela e terá de lutar contra as duas. Concentre os ataques em Raijin pois o HP dele voltou a cerca de 9.000. O HP de Fuujin é de cerca de 8.000, mas é fraco contra veneno, embora o vento não lhe faça nada. Pode usar todos os GF excepto Quetzacotl, pois Raijin anula o lightning.

Depois da batalha, eles saem os dois e volta a estar ao comando do jardim. Selphie volta das férias e encontra-se no mapa. Grave o jogo, e depois vá até Travia Garden, um região a nordeste de Balamb.

(Continua)



música • cinema • espectáculos
VOICE

nº 16 • de 12 a 25 de Novembro / 99
390\$ • 1,94 €

OFERTA DE BILHETES
PARA O CONCERTO



RED HOT CHILI PEPPERS

Reportagem do
concerto em
Londres

mel e tina turner savage garden culture club madness
ornatos violeta maria joão mário laginha eurythmics
rage against the machine bauhaus caetano veloso

o fenómeno blair witch project
entrevistas sydney pollack, atom egoyan, stephen rea



A TUA REVISTA DE MÚSICA E CINEMA

FOOTBALL WORLD MANAGER 2000

**Quanto devo propôr ao Barcelona para ficar com Vitor Baía?
Devo organizar treinos específicos para o Nuno Gomes?
Qual é a melhor posição táctica do Iordanov?**

Estas são algumas das perguntas que se deverá colocar para levar a sua equipa ao topo da Primeira Liga Portuguesa e do futebol mundial.

O Football World Manager 2000, totalmente em Português, é o jogo oficial da Liga Portuguesa de Futebol Profissional. Além do Campeonato Português 1999/2000, inclui mais de 29.000 jogadores e 1.400 clubes, representativos de 95 divisões e 70 países. Football World Manager 2000 – o mais completo e o mais emocionante jogo de gestão de futebol de sempre!

